MASMORRAS ESQUECIDAS

LIVRO DE REGRAS

Jogo de aventuras de fantasia medieval clássica para uso da imaginação com lápis, dados e papel.

MASMORRAS ESQUECIDAS

LIVRO DE REGRAS

1ª EDIÇÃO (OUTUBRO DE 2017)

REGRAS COMPILADAS POR:
Guilherme Taverneiro

BASEADO NO TRABALHO PRÉVIO DE:
Matt Finch, James Raggi, Cris Gonnerman, Gilvan Golvêa e outros

ILUSTRAÇÕES INTERNAS POR:
Ear Geier, Henry Justice Ford, David Lewis Johnson, Joyce Madureira, Miguel Santos e Dyson Logos

As ilustrações contidas neste livro são de Domínio Público ou disponibilzadas pelos seus autores por meio de alguma licença aberta (como Creative Commons ou Open Game License). Veja a seção “Open Game License” no final deste livro para detalhes sobre cada tipo de licenciamento, créditos devidos e disponibilidade.]

Esta é uma publicação não-comercial. É permitida a impressão e distribuição deste material, de acordo com as disposições da Open Game License.

ADVERTÊNCIA:

Este é um jogo de Fantasia. Os assuntos tratados aqui (violência, magia, monstros, armas, armaduras e mundo de fantasia) são fictícios. Nada disso é real, tudo é imaginário e com propósito de diversão. A distinção entre a ficção e a realidade é essencial ao leitor desta obre e seus jogadores.

Sumário

Prefácio....3
Parte I: Introdução....4
Como jogar RPG....4
Para que servem as regras?....4
Material de Jogo....5
Jogadores e Mestre de Jogo....5
A Regra Número Um....6
Dados....6
Aprendendo a jogar....6
Glossário....6
Parte II: Personagens....7
Criando um personagem....7
Habilidades....7
Força....7
Destreza....7
Constituição....7
Inteligência....8
Sabedoria....8
Carisma....8
Classes de Personagem....8
Anão....8
Bárbaro....9
Clérigo....10
Druida....10
Elfo....11
Guerreiro....11
Halfling....12
Ladrão....12
Mago....14
Paladino....14
Ranger....15
Equipamento....16
Itens Comuns....16
Transporte....16
Armas Corpo a Corpo....16
Armas de Projétil....17
Armadura....17
Calculando a Classe de Armadura 17
Alinhamento....17
Idiomas....17
Parte III: Regras....18
Adquirindo Experiência....18
Tempo....18
Movimento....18
Luz....18
Portas....18
Escutando atrás de portas....18
Portas Secretas....18
Armadilhas....19
Combate....19
Iniciativa....19
Jogada de Ataque....19
Situações Específicas....19
Dano e Morte....19
Cura....19
Tratando Ferimentos....20
Oponentes Invisíveis....20
Ataque Corpo a Corpo....20
Ataque à Distância....20
Moral....20
Negociação e Diplomacia....20
Magia....20
Contratando Assistentes e Seguidores....20
Lealdade....20
Jogadas de Proteção....21
Expulsando Mortos-vivos....21
Queda....21
Exemplo de Jogo....21
Parte IV: Magia....22
Lista de Magias do Clérigo....22
Nível 1....22
Nível 2....22
Nível 3....22
Nível 4....22
Nível 5....22
Lista de Magias de Mago/Elfo...22
Nível 1....22
Nível 2....22
Nível 3....23
Nível 4....23
Nível 5....23
Nível 6....23
Descrições das Magias....23
Voo....31
Parte V: O Mestre de Jogo....32
O Mestre de Jogo em ação....32
Descrevendo eventos....32
Determinando o resultado das coisas....32
Controlando PNJs....33
Preparando uma Aventura....33
Aventuras em Masmorras....34
1. Propósito....34
2. Tipo de Ambientação....34
3. Escolha Monstros Especiais...34
4. Desenhe o mapa da Masmorra 34
5. Popule a Masmorra....34
6. Toques finais....35
Armadilhas....35
Aventuras nos Ermos....36
1. Propósito....36
2. Tipo de Ambientação....36
3. Desenhe um mapa da região. .37
4. Locais e Pessoas Interessantes 37
5. Crie Tabelas de Encontros....37
Criando uma Campanha....37
Pontos de Experiência....37
Parte VI: Monstros....38
Lista de Monstros....38
Monstros Mais Fortes....52
Níveis dos Monstros....53
Criando Monstros....53
Parte VII: Tesouro....56
Dividindo a Pilhagem....56
Itens de Tesouro....56
Troca de Tesouro (Exemplo 1)...56
Troca de Tesouro (Exemplo 2)...57
Troca de 5.000 PO....57
Troca de 1.000 PO....57
Troca de 100 PO....57
Poções Mágicas....57
Pergaminhos....58
Armas e Armaduras Mágicas....59
Itens Mágicos Variados....60
Itens Amaldiçoados....66
Apêndice A: Jogadas de Dados Alternativas....68
Tabelas de Jogadas Alternativas.69
Apêndice B: Exemplo de Masmorra....70
Open Game License....72

Prefácio

O livro que você tem em mãos é um RPG de Fantasia Medieval Clássica que nasceu do ímpeto pessoal de compilar e criar uma apresentação simples, acessível e amigável de um dos conjuntos de regras mais consagrados do RPG. Este projeto sofreu inúmeras mudanças ao longo do tempo e muitas tentativas frustradas até encontrar o tom certo do texto e o conjunto de regras que deveria usar para este livro.

Devo destacar que este projeto só tomou a forma que tem graças à tradução do WHITEBOX, gentilmente disponibilizada por seu tradutor, Gilvan Corrêa na comunidade OSR Brasil do Facebook. Foi a partir deste pacote de regras que MASMORRAS ESQUECIDAS foi construído. Sem este esforço e gentileza, este livro talvez nunca fosse feito.

Ao final deste livro, eu espero que o leitor tenha um sentimento de que este é um jogo divertido e que ele ou ela tenha *vontade* de jogar RPG, que é um dos *hobbies* mais envolventes que conheço. Torço para que ele seja didático o bastante permitindo ao jogador iniciante iniciar sua própria campanha de jogo e comece a explorar um mundo tão divertido e envolvente quanto misterioso e intrigante. Um mundo que sua imaginação criou e, mesmo assim, surpreendeu seu próprio criador.

Também torço para que, no final da primeira partida, Mestre de Jogo e jogadores possam cair na gargalhada e lembrar das trapalhadas do grupo, das encrencas que eles se meteram nas masmorras, dos insultos que fizeram aos reis entre outras coisas que só podem ser feitas numa partida de RPG.

Acima de tudo, quero que ninguém leve a sério este jogo. Nunca! Não se trata de "arte refinada" ou "obras narrativas de primeira linha". Não viemos aqui pra isso. Não queremos o peso do perfeccionismo ou do conteúdo erudito numa mesa de jogo. Não queremos as intrusões de egos daquele lugar chato chamado "mundo real". Não mesmo! Estamos aqui para expulsar nossos medos e frustrações, enviando-os para o inferno a cada bravata, grito, risada e gargalhada (daquelas que alguém sempre engasga com o refrigerante!)...

...e que as amizades que forjamos na mesa de jogo permaneçam intactas diante da crueza do mundo real.

- Guilherme Taverneiro
Guerreiro de 9º Nível. Conde de Serdaran.

Agradecimentos:

Acho que nunca me cansarei de agradecer Gilvan Gouvêa pela tradução do WHITEBOX. A Matt Finch, Daniel Proctor, Stuart Marshall entre outros por trazerem de volta a zoação toda dos jogos criados por Gary Gygax, Dave Arneson, Frank Mentzer, Tom Moldvay e J. Eric Holmes, os *Game Masters* deste hobby que mudou minha vida.

Parte I: Introdução

Bem vindos, bravos aventureiros! O livro que você tem em mãos é um jogo em que os participantes interpretam personagens que se aventuram em um mundo fantástico, habitado por guerreiros, feiticeiros, monstros e dragões em busca de ouro, fama, glória e fortuna!

MASMORRAS ESQUECIDAS é um jogo de aventura e fantasia. Isso significa que os personagens que os jogadores interpretam são aventureiros que exploraram ruínas abandonadas, templos decadentes e cidades esplendorosas, enfrentando ameaças perigosas e assustadoras que habitam os cantos escuros e sombrios de um mundo medieval fantástico, onde a magia é possível e incontáveis tesouros aguardam para serem resgatados.

Mas não se preocupe! Toda a ação se passa na imaginação dos jogadores. Enquanto seu aventureiro está coberto de poeira e sujeira, se esgueirando em locais perigosos e enfrentando monstros ameaçadores, os jogadores estarão sentados confortavelmente em suas cadeiras, com salgadinhos e bebidas, contando histórias e se divertindo.

Este livro irá ensinar a você e seus amigos como adentrar no incrível mundo dos *role-playing games* (RPGs) e desenvolver o seu próprio cenário fantástico e seus protagonistas mais emblemáticos.

Você está pronto? É bom que esteja, pois é chegada a hora de atender ao chamado da aventura!

Como jogar RPG

Se este é o seu primeiro RPG, você provavelmente deve estar se perguntando como o jogo funciona.

É muito simples (embora algumas pessoas insistirão em dizer o contrário): um dos jogadores será o Mestre de Jogo e os demais serão jogadores que interpretam os personagens principais. Cada sessão contará uma parte de uma aventura, uma história interativa em que os personagens participarão.

No começo de cada partida, o Mestre de Jogo apresenta aos demais participantes uma cena ou encontro inicial. Ele ou ela irá narrar aos demais o que está acontecendo no mundo imaginário: que problemas estão ocorrendo, quais desafios devem ser superados e quem irá se opor aos personagens dos jogadores. Em um dado momento da aventura o Mestre de Jogo irá perguntar "*O que vocês fazem?*".

Os jogadores, diante do que o Mestre de Jogo contou, declaram verbalmente o que os seus personagens fazem (ou dizem), complementando e desenvolvendo a história que tomará rumos inesperados com base nas escolhas que os jogadores fazem!

Uma partida começaria mais ou menos assim:

> **Mestre de Jogo:** Era um dia de festival no pequeno vilarejo de En e vocês estão aproveitando a boa música e o calor do banquete quando a Velha Virma aparece, desesperada. Ela está chorando e querendo falar urgentemente com o Xerife Sergius. Todos ficam comovidos pela intrusão, uma vez que a Velha Virma é uma querida e estimada curandeira e é consenso dos murmúrios das pessoas ao seu lado de que ela não apareceria assim sem um bom motivo.
>
> **Jogador 1:** Eu me aproximo de Virma, na esperança de ouvir o que ela tem a dizer...
>
> **Mestre de Jogo:** Você se aproxima tanto de Virma quanto do Xerife que parece escutar com certa impaciência o relato da Velha. Ela diz que o Celeiro da Vila está sendo atacado por coisas que parecem Ratos Gigantescos, com aparência assustadora. Os empregados que não foram atacados fugiram em total desespero. Ela suplica ajuda, já com as lágrimas secas e a voz rouca de desespero.
>
> **Jogador 1:** Eu me dirijo aos meus aliados e repasso o que escutei, da melhor maneira possível...
>
> **Jogador 2:** Bem... não vamos ficar aqui parados, essa festa está muito chata. Vamos para o celeiro imediatamente!
>
> **Jogador 1:** Concordo! Se existem Ratos Gigantes comendo minha comida, o assunto é pessoal!
>
> **Jogador 3:** Esperem! Não é melhor termos algum plano? Nem armaduras estamos vestindo...

O que queremos ilustrar aqui é a dinâmica clássica de uma sessão de jogo: o Mestre de Jogo conta um evento inicial que os aventureiros fazem parte. Numa cena inicial sempre haverá algo de interessante acontecendo ou algum evento que exigirá a atenção dos personagens. Algo perigoso, desafiador ou intrigante.

O Mestre de Jogo, então, entrega a ação aos demais jogadores, pois a aventura chegou em um ponto em que seus personagens *precisam* fazer alguma coisa, por necessidade ou interesse – e cada personagem tem características próprias que servem de guia para o grupo saber quando e como eles reagem aos eventos narrados pelo Mestre.

Uma partida envolve drama, ação e decisões. O Mestre de Jogo irá ditar o que acontece no começo da cena e também o que acontece diante das ações que os jogadores escolhem para seus personagens. No nosso exemplo, um dos jogadores decidiu se aproximar para escutar o que estava acontecendo. Diante desta escolha, o Mestre de Jogo descreveu a conversa para os demais.

Para que servem as regras?

Em MASMORRAS ESQUECIDAS tudo é faz de conta. Uma aventura não tem um roteiro preestabelecido e, como tudo se passa na sua imaginação, não existe limites para as coisas que os aventureiros podem fazer.

Então, você provavelmente deve estar se perguntando: para que servem as regras? Será que fui enganado?

Talvez. O segredo do RPG é que as regras não são estritamente necessárias para o jogo fluir. Mas, vamos pensar um pouco: a pessoa quem dita o que vai acontecer diante das escolhas do jogador é o Mestre de Jogo. Algumas coisas são bem óbvias e fáceis de julgar (especialmente quando os jogadores tomam uma decisão deveras estúpida).

Outras situações irão exigir um bocado de *imparcialidade* e o Mestre pode se ver encrencado

diante de tantas possibilidades. Para esses momentos conflitantes e ambíguos, existem as regras. Elas vão avaliar se um personagem foi capaz de realizar uma ação ou não e quais as consequências. Para fazer esta "avaliação", usamos dados que são jogados de acordo com as habilidades do aventureiro e em que tipo de situação ele ou ela está se metendo.

Cada aventureiro terá seus pontos fortes e fracos e algumas situações serão mais complexas que outras. Tudo isso será levado em consideração pelas regras que você está prestes a ver.

Dito isso, não se preocupe. Se no fim das contas a ideia de um jogador foi interessante e criativa, você muito provavelmente vai mandar as regras pro inferno e continuar o jogo usando o bom senso.

É bem provável que os momentos memoráveis dos seus jogos nem envolvam regras que escrevemos aqui. Tudo bem, não vamos levar para o lado pessoal. Desde que vocês estejam se divertindo.

Material de Jogo

Para jogar MASMORRAS ESQUECIDAS, você precisa de algumas tralhas:

PARTICIPANTES. Estes não são exatamente "tralhas", mas você precisará de pessoas para jogar com você. Um deles será o Mestre de Jogo e todos os demais serão jogadores.

CÓPIAS DA FICHA DE PERSONAGENS. Uma para cada jogador. Um modelo da ficha de personagem se encontra no final deste livro e pode ser copiada livremente.

DADOS. Este jogo utiliza diversos tipos de dados que serão descritos logo adiante e você precisará de pelo menos um conjunto deles. Ao final deste livro, no Apêndice A, oferecemos algumas alternativas mais acessíveis, caso você não disponha de um conjunto completo.

Jogadores e Mestre de Jogo

Em MASMORRAS ESQUECIDAS, os participantes são jogadores ou o Mestre de Jogo.

Se você é um jogador, irá interpretar um personagem que será um dos protagonistas das aventuras do jogo. Você será responsável por dizer ao Mestre de Jogo o que seu personagem irá fazer diante de um desafio ou o que dizer a um outro personagem em cena. Algumas decisões irão testar as habilidades e competências do personagem que você criou. Neste caso, cabe a você jogar os dados.

Se você é um Mestre de Jogo, sua responsabilidade é apresentar a aventura e o cenário de jogo aos jogadores. Você irá narrar as aberturas das cenas e interpretará os personagens que interagem com os personagens dos jogadores (sejam eles aliados ou oponentes). O Mestre de Jogo também atua como árbitro da partida e possui a palavra final sobre que regras são utilizadas e o que elas representam em cada uma das situações.

Tanto jogadores e narradores irão cooperar e colaborar. Isso significa que o objetivo do jogo é

concluir uma aventura. Quando todos sentam ao redor de uma mesa, não existem disputas: apenas trabalho em equipe para tornar o jogo o mais interessante possível.

A Regra Número Um

A regra mais importante é a de que o Mestre sempre pode modificar as regras. Na verdade, isso é encorajado. As regras não foram projetadas com a ambição de cobrir todas as possibilidades e muito da diversão do jogo está na improvisação e criação de novas regras quando necessário.

Estas novas regras podem ser tão simples como "jogue alguns dados e me diga o resultado" ou alguma tabela que pode ser tão complexa e detalhada quanto quiser.

Mesmo as regras escritas aqui podem ser alteradas ou ignoradas. Este é o *seu jogo* no fim das contas.

Dados

MASMORRAS ESQUECIDAS utiliza diferentes tipos de dados e os abreviamos de acordo com a quantidade de lados que eles possuem.

Então, o dado de quatro faces é chamado de "d4" e se houver alguma instrução para jogar 3 deles, esta instrução dirá para você jogar 3d4. O dado de seis faces é chamado de d6, o dado de oito faces é d8, o dado de doze faces é d12 e o de vinte lados é chamado de d20.

Não existe dados de 100 lados e o você deve fazer para jogar 1d100 é jogar dois dados de dez faces, tratando o primeiro dado como a casa das dezenas e o segundo resultado como o da casa das unidades. Então, se você jogar um 4 e um 2, isso significa um resultado igual a 42. Um resultado de duplos zeros (0 e 0) deve ser lido como "100".

Por fim, uma jogada importante feita no jogo é a de Probabilidade, que indica as chances em 1d6 de um evento ocorrer. O dado é lançado e se o valor for *igual* ou *menor* ao número indicado nas chances de ocorrência, o evento ocorrerá. Então, por exemplo, quando dizemos que as chances de um evento ocorrer é de "*2 em 6*", joga-se 1d6. Se o valor for igual a 1 ou 2, o evento ocorre de acordo com as regras, resultados maiores que 2 trarão um efeito contrário. Este tipo de jogada pode ser vista nas habilidades usadas por personagens de algumas Classes de Personagem.

Aprendendo a jogar

Se você já jogou RPG antes, você provavelmente irá achar este aqui simples de se assimilar. Agora, se você nunca jogou RPG antes, talvez não esteja muito certo por onde começar. Pois bem, eis um roteiro de como iniciar o seu primeiro jogo:

1. Escolha quem será o Mestre de Jogo. Provavelmente você, já que está lendo isso.
2. O Mestre deve ler todo este livro de regras e entender as regras que estão escritas aqui.
3. Escolha um cenário pronto ou crie seu próprio (acredite, esta será sua preferência cedo ou tarde).
4. Crie uma aventura conforme descrito no capítulo "Mestre de Jogo".
5. Reúna com seus amigos e descreva o cenário que você criou ou escolheu (mas não revele os segredos da sua aventura!).
6. Cada jogador deverá criar seu personagem, conforme o capítulo "Personagens"
7. Inicie a aventura e conduza a sessão. Veja o capítulo "Mestre de Jogo".

Glossário

Jogadores iniciantes levarão um tempo para se acostumar com o jargão dos jogos de RPG. Embora este livro explique cada uma das regras, ele usa alguns termos que precisam ser assimilados. Este glossário pode ajudá-lo: sempre consulte-o quando algum termo importante não parecer claro. Você não precisa decorá-lo, mas volte a esta seção de tempos em tempos para refrescar a memória.

Aventura: É a história que os personagens jogadores fazem parte. Resgatar a princesa, matar o dragão, explodir a estação espacial, combater uma onda de crimes na cidade. É como um episódio de uma série ou o capítulo de um livro. Uma aventura pode ser resolvida em uma única sessão de jogo ou ao longo de várias.

Campanha: Ou "Campanha de Jogo", são aventuras conectadas que contam uma história maior, exatamente como uma série, trilogia de livros ou franquia de filmes. Uma campanha de jogo possui os mesmos personagens jogadores como ponto em comum.

Mestre de Jogo: É a pessoa que coordena o jogo. Eles são chamados de narradores, mas também são os árbitros de uma partida. É o Mestre de Jogo quem dita as regras e julga como elas devem ser aplicadas.

Personagens Jogadores (PJ): São os protagonistas das aventuras. Estes personagens são controlados pelos jogadores.

Personagens Não Jogadores (PNJ): Todos os personagens controlados pelo Mestre de Jogo. Eles são os aliados, inimigos, figurantes e demais personagens secundários. Se um personagem não é controlado por um jogador, então ele é um PNJ. Eles não necessariamente seguem as orientações definidas para a criação dos personagens dos jogadores e são criados para atender as necessidades e propósito definidos pelo Mestre de Jogo.

Sessão: uma reunião entre os jogadores, para iniciar ou continuar uma aventura em andamento.

Turno: Aproximadamente dez segundos no tempo do mundo imaginário. Uma forma de controlar o tempo para ações simples e combate.

PARABÉNS! VOCÊ É UM AVENTUREIRO AGORA...

...e acabou de ganhar a oportunidade de experimentar uma vida de aventuras em um mundo medieval fantástico. Agora você poderá ganhar reconhecimento pela sua bravura e todo o tesouro que encontrar pelo caminho!

Mas não se empolguem demais, damas e cavalheiros! Fama e fortuna não virão sem uma boa dose de riscos. Para ser um aventureiro das Masmorras Esquecidas você precisa ter coragem para enfrentar os horrores ancestrais, esperteza para decifrar enigmas cósmicos capazes de explodir o universo e algumas habilidades para superar obstáculos e adversidades de um mundo hostil!

Ainda interessado? Excelente...

Criando um personagem

A primeira coisa que um jogador deve fazer antes do jogo começar é criar um personagem e para isso, comece pensando quem você quer que seu personagem seja.

Você é um aventureiro, isso é fato. Mas existem vários tipos de aventureiros: existem aqueles que são exímios combatentes. Outros são especialistas trapaceiros, que preferem contar com a discrição e astúcia ao invés de músculos. Ah sim! Existem os feiticeiros que decifraram as inscrições místicas das escrituras proibidas e agora podem conjurar poderosos feitiços.

Seja lá o que você tiver em mente, converse com seus companheiros de aventura. Eles provavelmente terão algumas ideias sobre quem querem ser também e como vocês terão que trabalhar em equipe para conseguirem o que desejam, é sempre bom escutar o que seu companheiro precisa, ou qual o melhor papel que cada aventureiro pode desempenhar no time.

Quando você tiver alguma noção do que quer, pegue uma cópia da ficha de personagem (seu Mestre de Jogo deve ter algumas delas em mãos para este propósito). Esta ficha é onde você vai anotar as características que serão usadas durante o jogo.

Para cada personagem que você criar, pegue uma cópia da ficha de personagem e siga os passos abaixo:

1. Determine as suas habilidades
2. Escolha uma Classe de Personagem
    a) Determine os Pontos de Vida
    b) Anote suas Habilidades Especiais de Classe
    c) Anote o valor de Jogadas de Proteção
3. Determine seu Equipamento
    a) Estabeleça a quantidade de dinheiro inicial
    b) Compre Equipamentos
4. Determine as Características Complementares:
    a) Escolha um Alinhamento
    b) Determine os Idiomas
    c) Escolha um nome para o personagem

Habilidades

As Habilidades são os atributos básicos e essenciais de um personagem são números que representam Força (capacidade física e força bruta), Destreza (rapidez e coordenação), Constituição (saúde geral e vigor), Inteligência (intelecto e raciocínio), Sabedoria (bom senso e percepção) e Carisma (liderança e presença).

O primeiro passo necessário para criar um personagem é jogar os dados para os seis valores de habilidade. Para isso, jogue 3d6 para cada uma das habilidades, anotando o resultado na sua ficha.

O Mestre de Jogo, se desejar, pode permitir que os valores sejam realocados de uma habilidade para outra ou os resultados sejam redefinidos jogando os dados mais uma vez.

Junto com cada valor de habilidade, você também precisa anotar um modificador correspondente (conforme a tabela abaixo). Ele será usado em jogadas que são influenciadas pela habilidade do seu personagem.

TABELA DE MODIFICADORES DE HABILIDADE

Valor da Habilidade	Descrição	Modificador
3–6	Abaixo da Média	-1
7–14	Média	–
15–18	Acima da Média	+1

Força

A Força representa a força física bruta. Aplique seu modificador de Força nas jogadas de ataque corpo-a-corpo, bem como jogadas de dano quando ele ou ela atacar com uma espada, machado ou qualquer arma de contato.

A Força é a principal habilidade dos Bárbaros, Rangers, Guerreiros e Anões: quando um personagem de uma destas Classes possui Força igual ou maior a 15, ele ou ela ganha um bônus percentual de 15% na quantidade de Pontos de Experiência (XP) ganhos em uma aventura.

Destreza

A Destreza é uma combinação de coordenação e agilidade. Aplique seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque à distância (como quando seu personagem usa arcos e outras armas de longo alcance).

A Destreza é a principal habilidade dos Ladrões e Halflings: quando um personagem Ladrão ou Halfling possui Destreza igual ou maior a 15, ele ou ela ganha um bônus percentual de 15% na quantidade de Pontos de Experiência (XP) ganhos em uma aventura.

Constituição

A Constituição representa a saúde e resistência. Aplique seu modificador de Constituição como um bônus extra quando utilizar seus Dados de Vida para determinar a quantidade de Pontos de Vida .

Por interferir diretamente na resistência dos personagens, a Constituição é um atributo importante para todas as classes de personagem.

Inteligência

A Inteligência representa o intelecto, raciocínio e a habilidade de compreender conceitos complexos. Ela determina a quantidade de idiomas que o personagem é capaz de se comunicar. Seu personagem ganha um idioma extra para cada ponto acima de 10.

A Inteligência é a principal habilidade dos Magos e Elfos: quando um personagem Mago ou Elfo possui Inteligência igual ou maior a 15, ele ou ela ganha um bônus percentual de 15% na quantidade de Pontos de Experiência (XP) ganhos em uma aventura.

Sabedoria

A Sabedoria determina o senso comum, percepção e intuição.

A Sabedoria é a principal habilidade dos Clérigos e Druidas: quando um personagem Clérigo ou Druida possui Sabedoria igual ou maior a 15, ele ou ela ganha um bônus percentual de 15% na quantidade de Pontos de Experiência (XP) ganhos em uma aventura.

Carisma

Um personagem carismático tem chances melhores de passar a conversa para se livrar dos problemas e pode liderar mais seguidores do que os personagens de carisma baixo.

Você pode usar o seu carisma para modificar o número de Seguidores leais que você pode contratar. Estes seguidores são especialistas, semi-humanos que auxiliam em suas aventuras. Você pode usar o seu carisma para modificar a lealdade destes seguidores.

TABELA DE MODIFICADORES EXTRAS DE CARISMA

Valor da Carisma	Seguidores	Lealdade
3–4	1	-2
5–6	2	-2
7–8	3	-1
9–12	4	0
13–15	5	+1
16–17	6	+2
18	7	+2

O Mestre de Jogo poderá, em situações realmente perigosas, fazer um "teste de lealdade" para um Seguidor ameaçado ou subornado pelos seus oponentes.

O Carisma é a principal habilidade dos Paladinos: quando um personagem Paladino possui Sabedoria igual ou maior a 15, ele ou ela ganha um bônus percentual de 15% na quantidade de Pontos de Experiência (XP) ganhos em uma aventura.

Classes de Personagem

Classes de personagem são ocupações e arquétipos que servem de modelo inicial para ajudar você a determinar o papel do seu personagem nas aventuras. Quando criar seu personagem, o jogador deve escolher uma das dez classes disponíveis: Anão, Clérigo, Druida, Elfo, Guerreiro, Halfling, Ladrão, Mago, Paladino e Ranger. Um personagem iniciante sempre começa no primeiro nível da classe escolhida e poderá progredir nela a medida que adquire alguma experiência.

Uma classe possui uma descrição típica que servem de orientação para que você entenda o papel que a classe pode exercer e seus pontos fracos e fortes.

Cada uma delas possui também algumas características de jogo que são usadas durante as aventuras e devem ser anotadas na sua ficha:

XP: Este é a quantidade de Pontos de Experiência (XP) necessárias para que o personagem avance para determinado nível.

DV: Dados de Vida. Esta é a quantidade acumulada de dados de seis faces (d6) usados para determinar os Pontos de Vida. Os dados extras entre um nível e outro são jogados e somados ao total prévio de pontos de vida.

BA: Este é o Bônus de Ataque, que deve ser adicionado às suas jogadas de ataque (Veja Combate).

JP: Jogadas de Proteção. Este é o número que o personagem deve obter nas suas Jogadas de Proteção para evitar que algo terrível aconteça.

Anão

O Anão é uma das classes de semi-humanos, assim como Elfos e Halflings.

Anões são criaturas atarracadas, robustas e resistentes. Arquitetos inatos, reinam constroem palácios sob as montanhas: vivem no subterrâneo e por ser um ambiente arisco e perigoso, possuem uma cultura voltada à batalha e, por isso, são exímios guerreiros.

Anões possuem cerca de 1,20m, mas são robustos e fortes. Tendem a cultivar uma longa barba e possuem um gênio considerado explosivo ou impulsivo para as outras raças, mas também são aliados leais e honrados.

TABELA DE PROGRESSÃO DO ANÃO

Nível	XP	DV	BA	JP
1	0	1+1	+1	14
2	2.000	2	+1	13
3	4.000	3	+2	12
4	8.000	4	+2	11
5	16.000	5	+3	10
6	32.000	6	+4	9
7	64.000	7	+4	8
8	128.000	8	+5	7

Habilidades de Classe do Anão :

Restrições de Arma e Armadura: Como Guerreiros humanos, Anões foram treinados na guerra e, dessa forma, não têm restrições sobre o tipo de armas ou armaduras que podem usar.

Jogadas de Proteção: Anões não usam magia e, por isso, são um tanto imunes a seus efeitos: eles recebem +4 nos Jogadas de Proteção contra magia.

Máquina de Combate: Contra inimigos com um dado de vida (DV) ou menos, os Anões ganham um ataque por nível a cada rodada de combate.

Combater Gigantes: Gigantes, ogros e criaturas similares do tipo gigante, como trolls, não lutam bem contra anões e causam apenas metade do dano normal contra eles.

Detecção Aguçada: Anões são ótimos para perceber armadilhas, passagens inclinadas e construções enquanto estão no subterrâneo. Eles possuem 4 chances em 6 de perceber características especificas de trabalhos em pedra: corredores inclinados, paredes deslizantes, armadilhas feitas de pedra (em particular: blocos em queda, tetos falsos e pequenas fendas feitas para soltar flechas, dardos ou gás venenoso).

Idiomas: Para campanhas que deem a cada raça seu próprio dialeto, Anões poderão falar com gnomos, goblins, orcs e kobolds.

Habilidade Principal: A Habilidade principal do Anão é a Força e valores acima de 15 podem conferir um bônus percentual na quantidade de Pontos de Experiência recebidos durante suas aventuras. Consulte a descrição da Habilidade para mais informações.

Bárbaro

Bárbaros são guerreiros selvagens que não foram domados pelo mundo civilizado. São combatentes destemidos com uma aversão à magia e àqueles que a conjuram. Eles não conhecem o medo da batalha, destruindo seus inimigos com suas espadas e machados, deixando apenas lamentos e carnificina pelo caminho.

Um bárbaro serve de combatente de linha de frente do grupo, dispensando cautela e contando apenas com suas armas e habilidades. Tipicamente, suas tradições desprezam o mundo civilizado e sua hipocrisia, preferindo viver como nômades nas porções mais selvagens do mundo.

TABELA DE PROGRESSÃO DO BÁRBARO

Nível	XP	DV	BA	JP
1	0	2	+1	14
2	2.500	3	+1	13
3	5.000	4	+2	12
4	10.000	5	+2	11
5	20.000	6	+3	10
6	40.000	7	+4	9
7	80.000	8	+4	8
8	160.000	9	+5	7
9	320.000	10	+6	6
10	640.000	11	+6	5

Habilidades de Classe do Bárbaro:

Restrições de Arma e Armadura: Bárbaros desprezam o uso de armas de longo alcance, tomando-as como armas de covardes. Podem usar qualquer tipo de arma corpo-a-corpo mas só podem utilizar armadura de couro, gibão de pele ou cota de malha. Eles podem utilizar qualquer tipo de escudo.

Prontidão: Bárbaros não podem ser surpreendidos. Isso significa que um bárbaro poderá jogar a iniciativa no turno de ataque surpresa contra inimigos que estejam surpreendendo o grupo de aventureiros.

Ataque Selvagem: Bárbaros recebem um bônus de +2 em todas as jogadas de dano feitas para ataques corpo-a-corpo.

Corredor Veloz: Bárbaros são mais rápidos que qualquer outra classe humana. Eles adicionam +3 ao movimento base.

Sobrevivência: Bárbaros são aptos a sobreviver nos lugares selvagens do mundo e sempre são capazes de encontrar comida e água para se sustentarem quando estiverem em ambientes silvestres.

Jogadas de Proteção: Bárbaros recebem um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção para resistir à magia e seus efeitos.

Reunir Horda: No décimo nível, o Bárbaro irá atrair a seu serviço 4d6+6 Bárbaros de primeiro nível, que irão jurar fidelidade ao seu líder, com a expectativa de que ele ou ela irá liderá-los para a glória viajando pela terra, conquistando territórios e atendendo ao chamado da batalha. Estes bárbaros não contam como seguidores regulares do personagem, mas caso o jogador não prover condições ou oportunidades para atender os anseios de sua Horda, eles iniciarão um motim e tentarão matar o seu líder covarde e hesitante.

Habilidade Principal: A Habilidade principal do Bárbaro é a Força e valores acima de 15 podem conferir um bônus percentual na quantidade de Pontos de Experiência recebidos durante suas aventuras. Consulte a descrição da Habilidade para mais informações.

Clérigo

Clérigos são os sacerdotes armados que servem a uma causa, religião ou divindade patrona específica. Os jogadores podem inventar os detalhes, se o Mestre não usar uma mitologia específica para a campanha. Mitologias e outros detalhes do mundo de campanha frequentemente aparecem ao longo das aventuras.

Independente dos detalhes, o Clérigo é um campeão da sua fé e/ou moral. O personagem pode ser um caçador de bruxas sinistro, um exorcista de demônios, um cavaleiro sagrado de armadura brilhante ou um agente secreto de uma hierarquia do templo. Uma vez que a maioria das habilidades do Clérigo é voltada para a cura e proteção, eles costumam ter um papel de suporte durante o combate. Contudo, podem ficar lado a lado com os Guerreiros do grupo se for necessário – pelo menos por um tempo. Clérigos podem ser de Alinhamento Ordeiro ou Caótico. Não há Clérigos Neutros, a menos que o Mestre decida o contrário. Caos, Lei e Neutralidade são descritos mais à frente.

TABELA DE PROGRESSÃO DO CLERÍGO

					Feitiços de Clérigo				
Nível	**XP**	**DV**	**BA**	**JP**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	0	1	+0	15	–	–	–	–	–
2	1.500	2	+0	14	1	–	–	–	–
3	3.000	3	+0	13	2	–	–	–	–
4	6.000	3+1	+1	12	2	1	–	–	–
5	12.000	4	+1	11	2	2	1	–	–
6	24.000	5	+2	10	2	2	1	1	–
7	48.000	6	+2	9	2	2	2	1	1
8	96.000	6+1	+3	8	2	2	2	2	2
9	192.000	7	+4	7	3	3	3	2	2
10	384.000	8	+5	6	3	3	3	3	3

Habilidades de Classe do Clérigo:

Restrições de Arma e Armadura: Uma vez que Clérigos são proibidos de derramar sangue, eles só podem usar armas de esmagamento (porrete, mangual, maça etc.) e a única arma de projétil que podem usar é o óleo. Clérigos não têm restrições de armadura.

Conjuração de Feitiços: Clérigos conjuram magias divinas de uma lista específica, conforme a tabela de Progressão do Clérigo. A cada dia, o Clérigo reza por um conjunto específico de feitiços sagrados, escolhendo qualquer feitiço da lista padrão. Clérigos de divindades específicas podem ter conjuntos totalmente diferentes de magias, como determinado pelo Mestre, mas o Clérigo padrão usa a lista padrão.

Jogadas de Proteção: Clérigos recebem +2 nas jogadas de proteção contra paralisia e venenos.

Banir Mortos-Vivos: Clérigos podem usar sua santidade para "Expulsar" os mortos-vivos, fazendo-os fugir (Veja Expulsar Mortos-Vivos).

Estabelecer Templo: No décimo nível, o Clérigo que escolher construir e dedicar um templo a uma divindade poderá atrair um corpo de seguidores leais que irão jurar fidelidade ao personagem. Se o Clérigo mudar de tendência após estabelecer um Templo, o personagem perderá os seguidores (e provavelmente enfrentará um motim).

Habilidade Principal: A Habilidade principal do Clérigo é a Sabedoria e valores acima de 15 podem conferir um bônus percentual na quantidade de Pontos de Experiência recebidos durante suas aventuras. Consulte a descrição da Habilidade para mais informações.

Druida

Enquanto Clérigos servem a deuses e absorvem poder a partir da sua fé, Druidas servem à essência da natureza propriamente dita. Ao se conectar com o mundo natural, eles são capazes de absorver o seu poder e manifestá-lo na forma de feitiços. Isso, combinado com seu conhecimento do mundo selvagem, tornam o Druida um explorador de ermos com capacidades únicas.

Druidas possuem alguma missão que os compele a vagar pelo mundo. Quando se juntam a um grupo de aventureiros normalmente eles exercem o papel de conselheiros, curandeiros e guias. Não são particularmente poderosos em combate, embora Druidas mais experientes tenham acesso a poderosa magia da natureza.

TABELA DE PROGRESSÃO DO DRUIDA

						Feitiços de Clérigo				
Nível	**XP**	**DV**	**BA**	**JP**	**Ermos**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	0	1	+0	15	2 em 6	–	–	–	–	–
2	1.500	2	+0	14	2 em 6	1	–	–	–	–
3	3.000	3	+0	13	2 em 6	2	–	–	–	–
4	6.000	3+1	+1	12	3 em 6	2	1	–	–	–
5	12.000	4	+1	11	3 em 6	2	2	1	–	–
6	24.000	5	+2	10	3 em 6	2	2	1	1	–
7	48.000	6	+2	9	4 em 6	2	2	2	1	1
8	96.000	6+1	+3	8	4 em 6	2	2	2	2	2
9	192.000	7	+4	7	4 em 6	3	3	3	2	2
10	384.000	8	+5	6	5 em 6	3	3	3	3	3

Habilidades de Classe do Druida:

Restrições de Arma e Armadura: Druidas não são combatentes e estão limitados a utilizar armas simples, podendo carregar apenas as seguintes armas: Porrete, adaga, machadinha, pedras e cajado. Eles só podem vestir armaduras de couro ou gibão de peles.

Ermos (Conhecimento): Em um ambiente selvagem, Druidas se sentem em casa. Seus conhecimentos sobre os Ermos podem ser usados para rastrear humanoides e animais num ambiente natural. Quando estiver

nestes ambientes selvagens, a habilidade nos Ermos pode ser usada para permanecer tanto escondido quanto em silêncio. Finalmente, quando um Druida encontra uma fera selvagem natural, ele ou ela pode utilizar esta habilidade para tentar domar ou acalmar o animal. Para usar esta habilidade, jogue 1d6. Se o resultado for *igual* ou *menor* à habilidade de Ermos do personagem, ele foi bem sucedido.

Jogada de Proteção: Druidas recebem um bônus de +2 em todas as jogadas de proteção para resistir ao frio, fogo e venenos.

Conjuração de Magia: O Druida ganha a habilidade de conjurar feitiços de Clérigo. Uma vez ao dia, o Druida deve meditar em um local selvagem, como uma clareira, floresta ou caverna para ser capaz de escolher para o dia feitiços da lista de Magias de Clérigo. Druidas que cultuam deuses específicos podem ter alguns feitiços de Mago, a critério do Mestre de Jogo como forma de diferenciá-lo do Clérigo.

Estabelecer Domínios Silvestres: No sétimo nível, um Druida pode estabelecer um bosque ou pradaria em uma área silvestre ou selvagem, em algum lugar do mundo. Lá, ele ou ela atrairá a vida selvagem local e se beneficiará disso em troca do dever de protegê-los.

Elfo

O Elfo é uma das classes de semi-humanos, assim como Anões e Halflings.

Elfos estabeleceram seus domínios em bosques sagrados ou nos belos vales, em perfeita harmonia com a natureza. Por ser uma raça ancestral, elfos cultivaram uma afinidade entre seu povo e as artes arcanas.

Seus olhos se ajustam à penumbra da noite, enquanto houver a luz da lua nos céus. Seus sentidos são mais apurados que dos humanos e isso os torna arqueiros habilidosos e estimados em outros reinos. Um Elfo é mais leve e esguio que os humanos mas não pode se passar por um deles sem ocultar suas orelhas pontiagudas.

TABELA DE PROGRESSÃO DO ELFO

					Feitiços de Mago		
Nível	**XP**	**DV**	**BA**	**JP**	**1**	**2**	**3**
1	0	1	+0	15	–	–	–
2	1.500	2	+0	14	1	–	–
3	3.000	3	+0	13	2	–	–
4	6.000	3+1	+1	12	2	1	–
5	12.000	4	+1	11	2	2	1
6	24.000	5	+2	10	2	2	1
7	48.000	6	+2	9	2	2	2
8	96.000	6+1	+3	8	2	2	2
9	192.000	7	+4	7	3	3	3
10	384.000	8	+5	6	3	3	3

Habilidades de Classe do Elfo:

Restrições de Arma e Armadura: Elfos são conjuradores, porém, ainda podem utilizar certas armaduras. Eles podem utilizar armaduras de qualquer tipo, mas não podem usar armas de duas mãos (espada de suas mãos, armas de haste etc.), armaduras de placas ou escudos enquanto conjuram magias.

Jogada de Proteção: Elfos recebem +2 nos Jogadas de Proteção contra magias - incluindo aquelas conjuradas de varinhas e cajados.

Inimigos Hereditários: Elfos recebem +1 adicional (no seu Bônus de Ataque e nas jogadas de dano) ao lutar contra goblins, orcs, mortos-vivos inteligentes e licantropos. Elfos também são imunes à paralisia causada por mortos-vivos, como carniçais.

Detecção Aguçada: Elfos são ótimos para perceber portas ocultas e escondidas (4 em 6 ao procurar, 2 em 6 se estiverem apenas passando).

Conjuração de Magia: Elfos são conjuradores, assim como Magos e também memorizam seus feitiços, efetivamente as "preparando" para serem conjuradas. Uma vez que a magia preparada é conjurada, a fórmula mágica desaparece da mente do Elfo e deve ser preparada novamente antes de outra tentativa de conjuração ser feita. Contudo, é possível preparar uma magia mais de uma vez, usando os "lugares" disponíveis na memória do Elfo.

Idiomas: Para campanhas que deem a cada raça seu próprio dialeto, Elfos poderão falar com gnolls, goblins, orcs e robgoblins.

Guerreiro

O Guerreiro é um combatente, treinado na batalha e no uso de armas e armaduras. Seu personagem pode ser um invasor viking feroz, um mercenário, um soldado ou um cavaleiro medieval. Uma vez que são a classe melhor equipada de todas para receber e absorver dano, os Guerreiros geralmente acabam nas linhas de frente, ficando cara a cara com dragões, goblins e cultistas malignos. Se for o Guerreiro do grupo, o trabalho sujo ficará para você.

TABELA DE PROGRESSÃO DO GUERREIRO

Nível	**XP**	**DV**	**BA**	**JP**
1	0	1+1	+1	14
2	2.000	2	+1	13
3	4.000	3	+2	12
4	8.000	4	+2	11
5	16.000	5	+3	10
6	32.000	6	+4	9
7	64.000	7	+4	8
8	128.000	8	+5	7
9	256.000	9	+6	6
10	512.000	10	+6	5

Habilidades de Classe do Guerreiro:

Restrições de Arma e Armadura: Guerreiros são treinados na guerra e, dessa forma, não têm restrições sobre o tipo de armas ou armaduras que podem usar.

Máquina de Combate: Contra inimigos com um dado de vida (DV) ou menos que a sua quantidade de DVs atual, Guerreiros ganham um ataque extra a cada rodada de combate.

Acerto Crítico: Em uma jogada de ataque, sempre que o Guerreiro conseguir um 20 natural (ou seja, este é o valor do dado, sem contar qualquer modificador), ele ou ela causará dano em dobro naquele ataque.

Jogada de Proteção: Guerreiros recebem +2 nos Jogadas de Proteção contra morte e veneno.

Estabelecer Fortaleza: No nono nível, um Guerreiro que escolha construir um castelo é considerado como tendo atingido o posto de "Barão" ou "Baronesa", concedido pelo governante ou monarca local. O personagem pode atrair um corpo de soldados que irá jurar fidelidade a ele como seus leais seguidores.

Habilidade Principal: A Habilidade principal do Guerreiro é a Força e valores acima de 15 podem conferir um bônus percentual na quantidade de Pontos de Experiência recebidos durante suas aventuras. Consulte a descrição da Habilidade para mais informações.

Halfling

O Halfling é uma das classes de semi-humanos, assim como Anões e Elfos.

São criaturas pequenas (medindo até 90cm de altura), adeptas do conforto e da boa vida. Sua sociedade é bucólica e vivem em comunidades simples nas colinas (onde moram em tocas) ou ao longo dos rios, em pequenas casas que podem passar desapercebida pelos homens que por ali passam.

Mas existem aqueles que deixam para trás o conforto e as inúmeras refeições tão prezadas pelos membros típicos de sua raça. Estes aventureiros tiram vantagem de seu tamanho diminuto e passos silenciosos como oportunidade para aprimorar as habilidades, a fim de passar desapercebido pelas pessoas e monstros bem maiores que eles. Por este motivo, Halflings aventureiros são tidos como excelentes patrulheiros e exploradores.

TABELA DE PROGRESSÃO DO HALFLING

Nível	XP	DV	BA	JP
1	0	1	+0	15
2	1.250	1+2	+1	14
3	2.500	2	+2	13
4	5.000	2+2	+2	12
5	10.000	3	+3	11
6	20.000	3+2	+4	10
7	40.000	4	+4	9
8	80.000	4+2	+5	8

Habilidades de Classe do Halfling:

Restrições de Arma e Armadura: Como os Guerreiros humanos, o Halfling não tem restrições de arma ou armadura.

Combater Gigantes: Gigantes, ogros e criaturas similares do tipo gigante, como trolls, não lutam bem contra criaturas pequenas, como halflings e anões, e causam apenas metade do dano normal contra eles.

Pontaria Mortal com Projéteis: Halflings recebem +2 nas Jogadas de Ataque ao atirar com armas de projétil em combate.

Quase Invisibilidade: Quando não estão em combate, Halflings podem ser bem furtivos, sendo difíceis de serem percebidos e se movendo quase em silêncio total. A chance de sucesso para um Halfling "desaparecer" é de 2 em 6.

Teste de Proteção: Halflings são um tanto imunes à magia e recebem +4 nos Jogadas de Proteção contra magia.

Idiomas: Para campanhas que deem a cada raça seu próprio dialeto, Halflings poderão falar com criaturas que se encaixem ao estilo da campanha do Mestre.

Ladrão

O Ladrão é uma figura que se oculta nas sombras, um expert na furtividade e tarefas minuciosas. Fechaduras, armadilhas e infiltração são suas marcas registradas. São olhos e ouvidos de um grupo de aventureiros, aquele e lidam com os perigos da masmorra propriamente dita. Sob muitos aspectos, o Ladrão é um "faz-tudo" e na carreira de sua profissão, ele irá adquirir conhecimentos sobre idiomas e até mesmo magia. Em combate, um ladrão não chega a ser tão habilidoso quanto Guerreiros ou Clérigos, preferindo focar seus esforços na incrível habilidade de se safar dos locais mais perigosos e atacar de surpresa, surgindo das sombras para apunhalar seus inimigos sem o menor aviso.

A profissão de ladrão requer olhos atentos para sobreviver em meio a guildas, que certamente estarão de olho nos ladrões da região. No entanto, se o Ladrão viver aventuras o suficiente, irá construir sua reputação e atrair para o seu lado seguidores o bastante para estabelecer sua própria guilda e domínios. Um Ladrão de alto nível é um oponente mortal, pois certamente um indivíduo assim aprendeu os truques para sobreviver na profissão mais difícil do jogo.

TABELA DE PROGRESSÃO DO LADRÃO				
Nível	**XP**	**DV**	**BA**	**JP**
1	0	1	+0	15
2	1.250	1+2	+0	14
3	2.500	2	+0	13
4	5.000	2+2	+1	12
5	10.000	3	+1	11
6	20.000	3+2	+2	10
7	40.000	4	+2	9
8	80.000	4+2	+3	8
9	160.000	5	+4	7
10	320.000	5+2	+5	6

Habilidades de Classe do Ladrão:

Restrições de Arma e Armadura: Ladrões podem usar apenas armaduras de couro (ou gibão de peles) e não podem portar escudos.

Ataque Furtivo: Ladrões ganham um bônus de +4 e infligem o dobro do dano em Ataques surpresas. Entre os níveis 5-8, o dano é triplicado e do nível 9 em diante um ataque furtivo infligirá o quádruplo do dano.

Ler Idiomas Mundanos: Ladrões de terceiro nível em diante podem descobrir a lógica da maioria dos idiomas e possuem 5 chances em 6 de compreender inscrições em ou documentos inscritos. Isso não significa que o Ladrão possa resolver charadas, códigos e enigmas, apenas permitem que eles saibam o que o enigma diz, por exemplo.

Ler Escrituras Mágicas: A partir do nono Nível, um ladrão possui conhecimento o bastante para decifrar escritas mágicas provenientes de feitiços de Mago (a natureza divina das escrituras do Clérigo ainda estão restritas). Ladrões, portanto, são capazes de compreender feitiços de até quinto nível. Ladrões podem conjurar feitiços de Mago usando pergaminhos mágicos, mas feitiços acima do 4o. Nível possuem 1 chance em 6 de se tornar algo perigosamente imprevisível, normalmente causando o efeito contrário do desejado ou qualquer complicação que o Mestre julgue ser apropriado.

Perícias de Ladrão: Ladrões possuem uma grande variedade de perícias que acabam se tornando muito útil na vida aventureira. A tabela abaixo relaciona as chances de sucesso que se obtêm ao se jogar 1d6.

Habilidade Principal: A Habilidade principal do Ladrão é a Destreza e valores acima de 15 podem conferir um bônus percentual na quantidade de Pontos de Experiência recebidos durante suas aventuras. Consulte a descrição da Habilidade para mais informações.

.

TABELA DE PERÍCIAS DO LADRÃO						
Nível	**Escalar**	**Tarefas Precisas**	**Escutar**	**Esconder-se**	**Mover-se em Silêncio**	**Abrir Fechaduras**
1	5 em 6	1 em 6	3 em 6	1 em 5	1 em 6	1 em 6
2	5 em 6	1 em 6	3 em 6	1 em 5	1 em 6	1 em 6
3	5 em 6	2 em 6	4 em 6	1 em 5	2 em 6	2 em 6
4	5 em 6	2 em 6	4 em 6	2 em 6	2 em 6	2 em 6
5	5 em 6	2 em 6	4 em 6	2 em 6	2 em 6	2 em 6
6	5 em 6	3 em 6	4 em 6	2 em 6	3 em 6	3 em 6
7	5 em 6	3 em 6	5 em 6	3 em 6	3 em 6	3 em 6
8	5 em 6	3 em 6	5 em 6	3 em 6	4 em 6	4 em 6
9	6 em 6	4 em 6	5 em 6	3 em 6	4 em 6	4 em 6
10	6 em 6	4 em 6	5 em 6	4 em 6	5 em 6	5 em 6

- **Escalar Muros:** Esta é a chance que o Ladrão precisa obter em 1d6 para escalar um muro que outras pessoas normalmente não conseguem. Se a superfície a ser escalada apresentar condições desfavoráveis (como um muro escorregadio, por exemplo), o Mestre pode diminuir as chances de sucesso. No geral, se uma pessoa normal tem a chance de escalar uma superfície com sucesso, um ladrão poderá fazê-lo automaticamente.
- **Tarefas Precisas:** Esta é a chance que o Ladrão precisa obter em 1d6 para desativar mecanismos como armadilhas ou dispositivos pequenos e também é usada para furtar bolsos. A perícia é também usada para detectar se um mecanismo, fechadura ou qualquer local pequeno e específico possui alguma armadilha que pode ser removida.
- **Escutar:** Um Ladrão pode escutar muito bem quando se concentra, principalmente quando ele quer escutar por entre portas.
- **Esconder-se:** Ladrões podem se ocultar nas sombras, tornando-os difíceis de se detectar. Qualquer pessoa pode se esconder, obviamente, mas ladrões ficam virtualmente invisíveis e podem se mover enquanto estão escondidos.

- **Mover-se em Silêncio:** Ladrões podem se mover de forma silenciosa, sem serem notados.
- **Abrir Fechaduras:** Ladrões podem abrir fechaduras, incluindo as mais intricadas e seguras. Caso haja muitos complicadores, o Mestre de Jogo pode julgar apropriado alterar as suas chances de sucesso.

Mago

O Mago é uma figura misteriosa, um estudante dos poderes arcanos e da conjuração. Eles podem ser oponentes devastadores. Entretanto, em níveis menores, são muito vulneráveis e precisam ser protegidos por outros membros do grupo. À medida que Magos evoluem, eles geralmente se tornam a mais poderosa das classes de personagem - dominando os destinos políticos de grandes reinos e capazes de criar artefatos mágicos maravilhosos.

TABELA DE PROGRESSÃO DO MAGO

					Feitiços de Mago				
Nível	XP	DV	BA	JP	1	2	3	4	5
1	0	1	+0	15	1	–	–	–	–
2	2.500	1+1	+0	14	2	–	–	–	–
3	5.000	2	+0	13	3	1	–	–	–
4	10.000	2+1	+0	12	4	2	–	–	–
5	20.000	3	+1	11	4	2	1	–	–
6	40.000	3+1	+1	10	4	2	2	–	–
7	80.000	4	+2	9	4	3	2	1	–
8	120.000	4+1	+2	8	4	3	3	2	–
9	160.000	5	+3	7	4	3	3	2	1
10	250.000	5+1	+3	6	4	4	3	2	2

Habilidades de Classe do Mago:

Restrições de Arma e Armadura: Magos costumam passar suas horas acordadas no estudo de tomos e pergaminhos arcanos. Por isso, têm pouco tempo para treinar com armas ou aprender como entrar adequadamente em combate físico. Magos só podem usar adagas ou bordões e não podem usar armaduras.

Conjuração de Magia: Diferente do Clérigo, o Mago possui um livro de magias - que não possui necessariamente todas as magias nas listas padrão. Ao ler o livro, o Mago marca as fórmulas das magias escolhidas em sua mente, efetivamente as "preparando" para serem conjuradas. Uma vez que a magia preparada é conjurada, a fórmula mágica desaparece da mente do Mago e deve ser preparada novamente antes de outra tentativa de conjuração ser feita. Contudo, é possível preparar uma magia mais de uma vez, usando os "lugares" disponíveis na memória do Mago. Se o Mago encontrar pergaminhos de magias durante uma aventura, poderá copiá-los para seu grimório.

Jogada de Proteção: Magos recebem +2 nos Jogadas de Proteção contra magias - incluindo aquelas conjuradas de varinhas e cajados.

Habilidade Principal: A Habilidade principal do Mago é a Inteligência e valores acima de 15 podem conferir um bônus percentual na quantidade de Pontos de Experiência recebidos durante suas aventuras. Consulte a descrição da Habilidade para mais informações.

Paladino

Paladinos são guerreiros sagrados. Se Clérigos representam o escudo da fé, então o Paladino é a espada. Vestidos com armaduras brilhantes e cavalgando em um cavalo branco, o Paladino é a personificação da cavalaria e suas virtudes. Paladinos são guerreiros muito bem treinados e sua dedicação e piedade concederam a eles uma resistência contra as forças sombrias e a dádiva de orar para sua divindade e obter bençãos divinas. Enquanto são capazes de grandes proezas, um paladino normalmente exige que seus companheiros aventureiros mantenham a ética e honestidade que ele acredita.

TABELA DE PROGRESSÃO DO PALADINO

					Feitiços de Clérigo		
Nível	**XP**	**DV**	**BA**	**JP**	1	2	3
1	0	1+1	+0	12	1	–	–
2	2.500	2	+1	11	2	–	–
3	5.000	3	+2	10	3	1	–
4	10.000	4	+2	9	4	2	–
5	20.000	5	+3	8	4	2	1
6	40.000	6	+4	7	4	2	2
7	80.000	7	+4	6	4	3	2
8	160.000	8	+5	5	4	3	3
9	320.000	9	+6	4	4	3	3
10	640.000	10	+6	3	4	4	3

Habilidades de Classe do Paladino:

Restrições de Arma e Armadura: Paladinos são combatentes treinados e não possuem restrições de armas, armaduras ou escudos.

Alinhamento: Paladinos só podem ser personagens de alinhamento Ordeiro. Ações do personagem que contrariam este preceito não passarão impune: um Paladino desonrado irá perder todas as suas habilidades de Classe por um tempo determinado pelo Mestre de Jogo (que pode variar de algumas aventuras ao permanente, dependendo da infração).

Toque da Cura: Uma vez por dia, um paladino pode tocar um indivíduo ferido e curá-lo, com uma quantidade de pontos de vida igual o seu nível atual.

Conjurar Magias de Clérigo: Quando o Paladino chega ao quarto nível, ele ou ela poderá conjurar uma certa quantidade de magias de Clérigo (veja a tabela de progressão do Paladino, para a quantidade permitida por dia). A cada dia, o Paladino reza para seus deuses e pode escolher magias da lista do Clérigo. Deuses e

crenças específicas podem gerar listas determinadas pelo entendimento entre Mestre e Jogador.

Imunidade à Doenças: Um Paladino é imune a todo tipo de doença, mundana ou mágica. Além disso, o Paladino pode utilizar seu Toque da Cura, para livrar um indivíduo de alguma doença ao invés de restaurar seus pontos de vida.

Estabelecer Templo: No décimo nível, um Paladino pode construir e dedicar um templo à sua divindade e atrair grupos de seguidores que irão jurar fidelidade ao personagem. Caso o Paladino mude de alinhamento, os seguidores o abandonarão.

Habilidade Principal: A Habilidade principal do Paladino é o Carisma e valores acima de 15 podem conferir um bônus percentual na quantidade de Pontos de Experiência recebidos durante suas aventuras. Consulte a descrição da Habilidade para mais informações.

Ranger

Rangers são mateiros, patrulheiros e caçadores que perambulam pelos locais selvagens do mundo. Eles aprenderem a viver da terra selvagem tanto quanto aprenderam a ser combatentes. Viajantes que são, eles caçam criaturas ameaçadoras em locais improváveis, isolados e perigosos do mundo - livrando vilarejos e povoados onde feras assassinas ameaçam a vida de seus moradores. O Ranger é bem-vindo em um grupo de aventureiro, pois, além das suas habilidades em combate, eles são treinados em detectar os perigos do selvagem, bem como rastrear e perseguir inimigos. Eles preferem a vida de aventuras e dificilmente se estabelecem em um único local. Poucos são os Rangers que decidem se aposentar e estabelecer um lar em um grande centro urbano, preferindo permanecer em áreas mais afastadas do mundo civilizado.

TABELA DE PROGRESSÃO DO RANGER

Nível	XP	DV	BA	JP	Ermos
1	0	1+1	+0	14	2 em 6
2	2.500	2	+1	13	2 em 6
3	5.000	3	+2	12	2 em 6
4	10.000	4	+2	11	3 em 6
5	20.000	5	+3	10	3 em 6
6	40.000	6	+4	9	3 em 6
7	80.000	7	+4	8	4 em 6
8	160.000	8	+5	7	4 em 6
9	320.000	9	+6	6	4 em 6
10	640.000	10	+6	5	5 em 6

TABELA DE MAGIA DO RANGER

	Magias de Mago			Magias de Clérigo		
Nível	1	2	3	1	2	3
5	1	-	-	-	-	-
6	2	-	-	1	-	-
7	2	1	-	2	-	-
8	2	2	-	2	1	-
9	2	2	1	2	2	-
10	2	2	2	2	2	1

Habilidades de Classe do Ranger:

Restrições de Arma e Armadura: Rangers podem usar qualquer tipo de arma, mas só podem vestir armaduras leves (como armadura de couro ou gibão de peles), loriga segmentada ou cota de malha e escudos.

Conhecimento dos Ermos: Rangers se sentem em casa no meio selvagem. Suas habilidades e conhecimentos dos ermos podem ser utilizados para rastrear humanoides e animais em ambientes naturais. Quando estiver em um destes ambientes, o Conhecimento dos Ermos pode ser usado para se esconder ou caminhar silenciosamente. Finalmente, quando um Ranger encontra uma fera selvagem animal (que não seja uma criatura de origem monstruosa), ele pode utilizar este Conhecimento para acalmar ou domar tal animal. Para usar esta habilidade, jogue 1d6. Se o resultado for igual ou menor ao valor da habilidade, então o Ranger foi bem sucedido.

Matador de Gigantes Quando estiver lutando contra bugbears, gigantes, goblins e robgoblins, um Ranger pode adicionar se Bônus de Ataque também na jogada de dano em combate contra estes inimigos.

Jogadas de Proteção Um Ranger recebe um bônus de +2 para jogadas de proteção contra venenos.

Construir Cabana: Quando um Ranger alcança o oitavo nível, ele pode escolher construir uma pequena cabana isolada em uma área selvagem, como no meio de uma floresta. Esta cabana pode ser usada como posto avançado e útil para manter uma rede de comunicações por meio de pássaros treinados ou outras criaturas que podem levar mensagens escritas

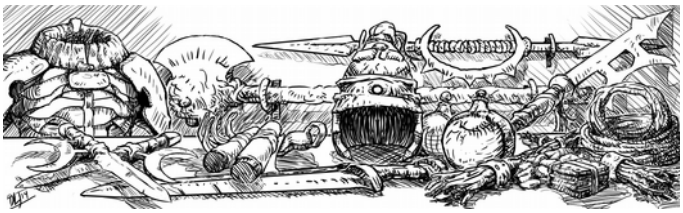
de um local selvagem para outro. No entanto, o Ranger não atrai seguidores.

Lutar com duas armas: Um Ranger pode lutar com duas armas de combate corpo-a-corpo (desde que ambas possam ser seguradas utilizando uma mão cada). Isso permite que o Ranger ataque duas vezes no turno, com dano dependente da arma usada.

Equipamento

Cada personagem começa com algumas peças de ouro (3d6x10) no início do jogo, usadas para comprar equipamento. Uma peça de ouro (PO) vale 10 peças de prata (PP) ou 100 peças de cobre (PC). O preço dos equipamentos está listado nas tabelas abaixo em peças de ouro. O Mestre é encorajado a incluir itens e equipamentos adicionais.

Peso do Equipamento: Presume-se que um nível "normal" de equipamentos variados pese 5 quilos. Se o tesouro for adicionado, cada moeda e joia supostamente pesa 0,05 kg.

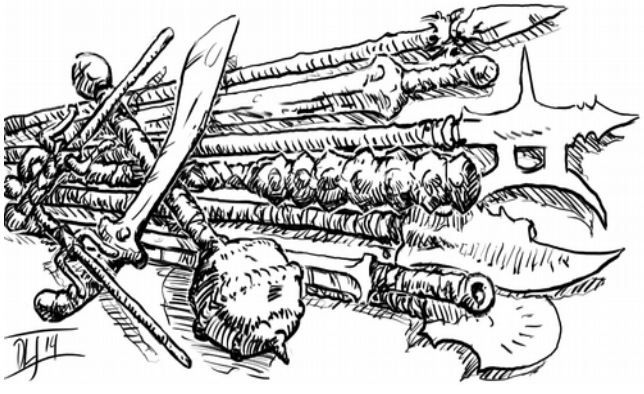


Itens Comuns

Item	Custo (PO)
Mochila (capacidade de 15 kg)	5
Saco de dormir	2
Beladona, maço	10
Garrafa (de vinho) de vidro	1
Estojo (mapa ou pergaminho)	3
Pé de cabra	5
Pederneira e Isqueiro	5
Alho (0,5 kg)	10
Gancho de Escalada	5
Martelo	2
Elmo	10
Símbolo Sagrado de madeira	2
Símbolo Sagrado de prata	25
Água Benta, frasco pequeno	25
Lanterna	10
Espelho (pequeno) de aço	5
Óleo (lanterna), 0,5 l	2
Vara, 3 m	1
Rações de viagem (dia)	1
Rações secas (dia)	3
Corda (15 m) de cânhamo	1
Corda (15 m) de seda	5
Saco (capacidade de 7,5 kg)	1
Saco (capacidade de 15 kg)	2
Pá	5
Grimório (em branco)	100
Estacas (12) de ferro	1
Estacas (12) de madeira	1
Barraca	20
Tochas (6)	1
Cantil	1
Acônito, maço	10

Transporte

Tipo	Custo (PO)
Armadura de cavalo (montaria)	320
Bolsas de sela	10
Barco	100
Carrinho de mão	80
Galé grande	30.000
Galé pequena	10.000
Cavalo de carga	30
Cavalo de montaria leve	40
Mula	20
Balsa	40
Sela	25
Navio (grande)	20.000
Navio (pequeno)	5.000
Carroça pequena	160
Cavalo de guerra pesado	200
Cavalo de guerra médio	100
Mula	20



Armas Corpo a Corpo

Arma	Dano	Peso (kg)	Custo (PO)
Machado de batalha*	1d6+1	15	7
Machadinha‡	1d6	5	3
Porrete	1d6	10	–

Arma	Dano	Peso (kg)	Custo (PO)
Adaga	1d6-1	2	3
Mangual	1d6	15	8
Maça	1d6	10	5
Maça Estrela	1d6	15	6
Arma de Haste*	1d6+1	15	7
Lança†‡	1d6	10	2
Bordão*	1d6	10	1
Espada longa	1d6	10	10
Espada curta	1d6-1	5	8
Espada de duas mãos	1d6+1	15	15
Martelo de Guerra	1d6	10	5

* Arma de duas mãos

† Pode ser usado como arma de uma mão ou arma de duas mãos

‡ Pode ser usado como uma arma corpo a corpo ou de projétil

Armas de Projétil

Arma	Dano	Alcance	Peso (kg)	Custo (PO)
Flechas (20)	–	–	1	5
Flecha de prata	–	–	1	5
Machadinha	1d6	3 m	10	3
Seta de besta (30)	–	–	5	5
Arco longo	1d6	21 m	5	40
Arco curto	1d6-1	15 m	5	25
Estojo (capacidade para 30 setas)	–	–	1	5
Besta pesada	1d6+1	24 m	5	25
Besta leve	1d6-1	18 m	5	15
Bolsa (capacidade para 20 pedras)	–	–	1	1
Aljava (capacidade para 20 flechas)	–	–	1	5
Funda	–	9 m	1	2
Lança	1d6	6 m	10	2
Pedras (20)	1d6	–	1	1

Armadura

Armadura	Efeito na CA	Peso (kg)*	Custo
Cota de malha ou Loriga Segmentada	+4	50	30
Armadura de Couro ou Gibão de Peles	+2	25	15
Armadura de placas	+6	75	50
Escudo	+1	10	10

* À critério do Mestre, armaduras mágicas pesam metade do peso normal ou nada.

Calculando a Classe de Armadura

Para o sistema ascendente, uma pessoa sem armadura tem CA 10. CA significa "classe de armadura". Sua armadura é somada à sua CA, então, quanto maior o valor, mais difícil é para atingi-lo. Para calcular a Classe de Armadura, olhe a tabela de Armadura acima, na coluna "Efeito na CA".

Seja qual for o tipo de armadura comprada, adicione o número mostrado do valor base da CA 10. Esta é a sua nova Classe de Armadura.

Alinhamento

O Alinhamento corresponde aos valores e preceitos que o personagem nutre simpatia. Os alinhamentos no jogo são descritos como **Ordeiros**, **Caóticos** e **Neutros**. O jogador deve escolher um dos três possíveis no momento da criação de personagem.

Personagens **Ordeiros** acreditam na verdade e justiça. Por isso eles normalmente se apegam às regras e convenções e acreditam que a ordem foi feita para ser seguida a fim de se atingir os objetivos individuais e coletivos.

Personagens **Neutros** acreditam no equilíbrio das coisas e dão prioridade às suas próprias intuições e ponderações das leis, acreditando haver momentos em que os eventos não seguem sempre um conjunto de leis imutáveis. São nestes momentos que os personagens Neutros tendem a realizar ações livres do peso da Ordem, mas com uma bagagem individual própria.

Personagens **Caóticos** estão do lado oposto dos Ordeiros. Estas pessoas não são tidas como confiáveis, pois nunca seguem regras e convenções para conseguirem o que querem. Para um caótico, atos de bondade ou maldade não devem ser determinados por leis.

Idiomas

Existe um Idioma Comum, que é falado e escrito por todos os personagens jogadores. Esta é a forma que todos os povos civilizados em MASMORRAS ESQUECIDAS se comunicam.

Além do idioma comum, Anões, Elfos e Halflings possuem seu próprio idioma ou dialeto, distintos o bastante para serem considerados outra língua.

Personagens com valor em Inteligência acima de 10 podem aprender novos idiomas, sejam os dialetos das classes semi-humanas, sejam os idiomas falados no cenário de jogo escolhido pelo Mestre de Jogo.

Anote estes idiomas adicionais na sua ficha, pois estas escolhas irão determinar se o aventureiro é capaz de se comunicar com membros de outras raças que não falam o Idioma Comum, incluindo Monstros e outros povos afastados dos reinos em que os personagens vivem.

Assim que os personagens forem criados, o Mestre descreverá onde os personagens estão e o que eles podem ver. O jogo pode começar em uma vila rural de camponeses, uma cidade vasta e fervilhante cheia de torres e minaretes, um castelo, uma taverna ou nos portões de uma tumba antiga. Desse ponto em diante, os Jogadores descrevem o que os personagens fazem. Descer escadas, atacar um dragão, falar com outros Personagens Jogadores (PJs) ou Personagens Não Jogadores (PNJs) controlados pelo Mestre — todos esses tipos de coisas decididas pelos jogadores. O Mestre descreve, então, o que acontece como resultado: as escadas levam a uma tumba enorme, o dragão ataca os personagens etc. As regras abaixo são orientações de como lidar com eventos, como combate, ganhar experiência, movimentação, cura, morte e outras partes importantes do jogo.

Basicamente, Jogadores e o Mestre trabalham juntos, com o Mestre lidando com os detalhes de um mundo de fantasia perigoso e cada jogador lidando com o que seu personagem faz na aventura.

Adquirindo Experiência

Os personagens são premiados com Pontos de Experiência (XP) por matar monstros e acumular tesouros e superar desafios. Monstros possuem um valor determinado de Pontos de Experiência em suas descrições e uma peça de ouro é igual a um XP. Experiência é concedida por acumular tesouros porque cada peça de ouro adquirida por um personagem é um índice da habilidade do jogador. Premiar experiência apenas por matar monstros não recompensa um grupo de aventureiros que afasta um dragão do seu tesouro com sucesso para que ele possa ser roubado sem luta — não recompensa personagens que trabalham com inteligência, furtividade, enganação e confusão.

Cada classe de personagem possui um Atributo Primário em sua descrição e o processo de criação de personagens detalha como determinar o bônus de XP total do personagem. Existem duas formas de fazê-lo, mas cada uma resulta em um percentual de bônus. Se o bônus de um personagem for 10%, por exemplo, e o Mestre conceder 1000xp para cada personagem, aquele personagem específico receberia 1100xp (10% de 1000 é 100, então o personagem recebe um bônus de 100xp).

Tempo

O Mestre precisará fazer decisões gerais sobre a passagem do tempo durante a campanha (ex.: "Algumas horas depois...") e isso deve ser regido pelo bom senso. Contudo, existem duas medidas de tempo importantes que merecem definições breves - o "turno" e a "rodada de combate". Um turno (que dura dez minutos) é usado para acompanhar e medir ações, movimentos e recursos quando nossos intrépidos aventureiros estão em locais perigosos. A rodada de combate mais curta (que dura um minuto) é usada no meio da batalha para permitir um acompanhamento mais detalhado da ação.

Movimento

A taxa de movimento básica para todas as raças é calculada na tabela abaixo em múltiplos de 3 metros por turno, permitindo dois movimentos por turno.

TAXA DE MOVIMENTO

Peso Carregado (kg)	Elfo /Humano	Anão /Halfling
0–75	12	9
76–100	9	6
101–150	6	3
151–300	3	3

AJUSTES DA TAXA DE MOVIMENTO

Tipo de Movimento	Ajuste
Cuidadoso	Metade da Taxa Média
Normal	Taxa Média
Corrida	Dobro da Taxa Média

Luz

Tochas e lamparinas iluminam um raio de 9 metros. Tochas irão se esgotar em uma hora (seis turnos), enquanto que lamparinas se esgotam em quatro horas (24 turnos). Jogadores que utilizam uma fonte de luz normalmente não podem realizar ataques surpresas. Assume-se que todos os monstros podem enxergar no escuro, ao menos que estejam sob algum encantamento ou privados da visão pelos personagens jogadores.

Portas

Portas em uma masmorra são grandes, pesadas e mesmo quando destrancadas são difíceis de abrir. Humanos e Elfos possuem 2 chances em 6 de forçar uma porta com sucesso, enquanto que Anões e Halflings possuem apenas 1 chance em 6. Quando julgar apropriado, o Mestre de Jogo pode utilizar o modificador de Força para aumentar as chances de sucesso. Assume-se que monstros sempre conseguirão abrir portas, mas portas nunca se fecham sozinhas.

Escutando atrás de portas

Humanos possuem 1 chance em seis de escutar ruídos atrás de portas. Anões, Halflings e Elfos possuem 2 chances em 6. Ladrões possuem sua própria habilidade especial voltada para esta tarefa, que depende do seu nível de experiência.

Portas Secretas

Portas Secretas podem ser detectadas por qualquer jogador que esteja ativamente procurando por elas. Via de regra, um personagem possui 2 chances em 6 de encontrar alguma porta secreta, se houver alguma. Existem algumas exceções: Elfos possuem 4 chances em 6 quando procuram ativamente por passagens secretas ou possuem 2 chances em 6 de pressenti-las

apenas por passar por elas. Procurar uma porta secreta leva tempo: uma área de 3 x 3 metros irá exigir um turno inteiro do aventureiro.

Armadilhas

A maioria das armadilhas possuem 2 chances em 6 de serem encontradas se os PJs estiverem ativamente procurando por armadilhas. Anões possuem uma chance maior em situações específicas que envolvam trabalhos em pedra: 4 chances em 6 quando estiverem ativamente procurando por elas.

"Procurar ativamente" por armadilhas e portas secretas significa que os jogadores devem declarar que estão realizando esta ação. As chances de sucesso são determinadas pela forma que os jogadores descrevem como seus personagens abordam um muro ou aposento. A omissão, via de regra, significa que os personagens (assim como os Jogadores) estão focados em outras coisas.

Dito isso, uma ação persistente pode ser declarada e o personagem irá obter um sucesso automático e o Mestre deverá revelar se existe algo ali ou não. Estas ações persistentes normalmente ocorrem quando o jogador esteja desconfiado de que exista algo na oculto na sua frente. O lado negativo é que este é o tipo de ação que demanda um certo tempo, expondo o grupo a Monstros Errantes e Encontros Aleatórios: existe 2 chances em 6 de algum monstro aparecer de supetão no aposento em que os jogadores estão quando usarem uma ação persistente. Por isso, se os jogadores decidirem explorar cada tijolo da masmorra eles serão surpreendidos cedo ou tarde por algum inimigo.

Combate

Quando o grupo de aventureiros entra em contato com inimigos, a ordem dos eventos na rodada de combate é a seguinte:

1) Turno de Surpresa. O Mestre determina se um lado ou outro pode fazer um ataque ou movimento livre como resultado da surpresa – isso é uma questão de julgamento ou um tipo de teste, dependendo das circunstâncias. Normalmente, alguém fica surpreso se obtiver 1 ou 2 em um d6. O Ladrão possui uma perícia específica para isso e pode mover-se silenciosamente para realizar um ataque furtivo em sue Turno Surpresa.

2) Determine a iniciativa. Um teste é feito para cada lado, não para cada indivíduo no combate.

- O grupo com a iniciativa age primeiro (dispara projéteis, conjura magias, se movimenta, faz ataques corpo a corpo etc.) e os resultados acontecem.
- O grupo que perdeu a iniciativa age e os resultados acontecem.
- A rodada está completa. Mantenha a ordem do turno para a próxima rodada se a batalha ainda não foi decidida.

Iniciativa

No início de uma rodada de combate, cada lado joga iniciativa em um d6 — o maior resultado vence. O lado vencedor age primeiro, conjurando magias, se movimentando e atacando. O outro lado sofre o dano ou baixas e então realiza seu turno.

Os testes de iniciativa podem resultar em empate. Quando isso acontece, considera-se que os dois lados estão agindo simultaneamente. O Mestre pode lidar com esta situação da forma que escolher — com uma limitação. O dano causado pelos combatentes durante uma iniciativa simultânea é infligido, mesmo que um dos combatentes morra durante a rodada. É possível que dois combatentes se matem nesta situação. Se quiser jogar de forma mais simples, apenas faça outro teste de iniciativa caso haja um empate até um lado ou outro vencer.

Jogada de Ataque

A regra mais importante a ser entendida sobre combate é o Jogada de Ataque.

Para atacar com uma arma, o jogador lança 1d20 e soma os modificadores ao resultado. Esses modificadores são o Bônus de Ataque (que variam de acordo com a Classe do Personagem) e podem incluir o bônus de Força (para ataques com armas de mão), bônus de Destreza (para ataques com armas de projétil) e bônus de armas mágicas.

O resultado da Jogada de Ataque é, então, comparado com a Classe de Armadura do alvo. Se o resultado da Jogada de Ataque for maior ou igual à CA do alvo, o ataque é um sucesso e irá resultar em um acerto.

Se o ataque certar, ele causa uma quantidade de dano (conforme determinado pelo dado de dano da arma). O dano é, então, subtraído do total de Pontos de Vida (PVs) do defensor (Veja "Dano e Morte").

Situações Específicas

Em uma rodada de combate, os personagens irão atacar de diferentes formas (corpo-a-corpo ou à distância) ou realizar outros tipos de ações como Conjurar um Feitiço ou usar alguma das suas habilidades de classe.

A seguir, temos uma compilação de orientações e instruções para lidar com situações específicas que podem ocorrer durante o combate.

Dano e Morte

Quando um personagem (ou criatura) é atingido, a quantidade de dano é deduzida dos seus pontos de vida. Quando os pontos de vida chegam a 0, o personagem morre.

Cura

Além dos vários métodos mágicos de restaurar PVs, um personagem recupera 1 ponto de vida para cada dia de descanso ininterrupto. Quatro semanas de descanso devolverão todos os PVs ao personagem — não importa quantos pontos o personagem perdeu.

Tratando Ferimentos

Mestres podem permitir que personagens tratem ferimentos após uma batalha, recuperando 1d4 PV. Isto é especialmente usado em campanhas de baixa magia ou em aventuras onde nenhum dos Jogadores escolheu jogar de Clérigo.

Perceba que o personagem só pode recuperar os PVs perdidos durante essa batalha específica. Os PVs recuperados não podem fazer um personagem ter mais pontos de vida do que o normal.

Oponentes Invisíveis

Um oponente invisível só pode ser atacado se sua localização geral for conhecida e o ataque sofre uma penalidade de -4 "para acertar". Perceba que os monstros mais poderosos (aqueles com olfato ou audição sensível ou com mais de 6 DV) frequentemente poderão detectar oponentes invisíveis. O Mestre deve determinar a chance disso com base na criatura e na situação.

Ataque Corpo a Corpo

Um ataque corpo a corpo é um ataque feito com uma arma de mão como uma espada, lança ou adaga. Dois combatentes a 3 metros entre si são considerados como estando "corpo a corpo".

Uma Jogada de Ataque e sua respectiva Jogada de Dano em um ataque corpo-a-corpo bem sucedido são influenciadas pelo Modificador de Força do atacante.

Ataque à Distância

Ataques de projétil são ataques com armas à distância, como bestas, fundas ou machados de arremesso. Ao usar projeteis para atacar em um combate corpo a corpo, não é possível escolher qual oponente (ou amigo!) receberá o impacto do ataque.

Uma Jogada de Ataque em um ataque à distância é influenciada pelo Modificador de Destreza do atacante.

Moral

Alguns monstros, como criaturas sem mente ou mortas vivas, não têm medo e sempre lutam até a morte. Entretanto, a maioria não continuará lutando em uma batalha sem sentido ou em clara desvantagem tentará recuar, se render ou fugir.

Quando um monstro (ou outro tipo de adversário) sofrer uma redução de metade de seus pontos de vida, ou quando for claro que eles não irão vencer o combate, o Mestre de Jogo pode fazer um teste de Moral, jogando 2d6. Se o total desta jogada for igual ou maior à Moral do monstro, eles irão recuar e tomar uma postura mais racional, sempre buscando sua própria sobrevivência. Alguns monstros podem simplesmente virar as costas e fugir, enquanto que outros seres mais inteligentes podem se render ou negociar suas vidas com os aventureiros.

Monstros com uma alta inteligência podem ter uma Moral mais baixa para representar a sua clara percepção de como o combate está indo ou inimigos que possuem um maior instinto de sobrevivência. Um monstro típico, possui Moral 7. Monstros mais inteligentes e sagazes terão uma Moral entre 4 e 6, enquanto que monstros com baixa inteligência possuem Moral entre 8 e 10. O Mestre é quem define o valor de Moral de cada oponente baseado nos detalhes e na maneira que o encontro entre monstro e aventureiros aconteceu.

Negociação e Diplomacia

Alguns combates podem ser evitados com algumas palavras bem escolhidas (incluindo mentiras). Se o grupo for superado ou se os monstros não parecerem muito dispostos a bloquearem o caminho até o tesouro, o grupo pode abrir caminho pela fala, numa tentativa de evitar o combate ou pelo menos adiá-lo até que as condições sejam mais favoráveis.

Magia

A conjuração de magias se inicia no começo da rodada de combate. É possível preparar uma magia enquanto se está em alcance corpo a corpo (3 m.) de um oponente, mas se o conjurador sofrer dano enquanto prepara a magia, ela é perdida. A menos que seja dito o contrário, a magia é conjurada (acontece) no início da fase de iniciativa do conjurador.

Contratando Assistentes e Seguidores

Muitos personagens, especialmente ao iniciarem sua carreia de aventura, precisam de empregados para ajudá-los a carregar tesouros ou lutar contra monstros. Os personagens estão livres para criar propagandas e perguntar em estabelecimentos locais para encontrar empregados disponíveis. A tabela abaixo presume que uma aventura típica dura aproximadamente uma semana. Os preços são em peças de ouro.

TABELA DE CONTRATAÇÃO DE ASSISTENTES

Tipo de Empregado	Custo
Alquimista	250
Treinador de Animais	125
Armeiro	25
Assassino	500
Ferreiro	5
Capitão de Navio	75
Engenheiro	200
Cavaleiro	3
Não combatente (servo, carregador de tocha)	2
Sábio	500
Marinheiro	3
Soldado	5
Espião	125

Esses valores são apenas para humanos. Semi-humanos custam mais - e é preciso mais do que apenas uma promessa de moedas de ouro.

Lealdade

O Mestre pode fazer "testes de lealdade" para PNJs colocados em situações perigosas ou aqueles que recebem propinas para trocar de lado durante um conflito. Quando um teste de lealdade é feito, lance 3d6 e consulte a tabela de Lealdade para o resultado. Lembre-se que estes testes podem ser modificados pelo valor de Carisma de um Personagem.

TABELA DE LEALDADE

Teste (3d6)	Lealdade
3	Traidor
4–5	-2 no próximo teste de lealdade
6–8	-1 no próximo teste de lealdade
9–12	Média
13–15	+1 no próximo teste de lealdade
16–17	+2 no próximo teste de lealdade
18	Leal

O bom tratamento, respeito e uma boa parcela do tesouro adquirido deve dar bônus nos testes de lealdade, enquanto o abuso, físico ou não, causará penalidades, abandono ou pior. PNJs devem ser tratados como indivíduos distintos e não como simples extensões do Personagem Jogador.

Jogadas de Proteção

De tempos em tempos, uma magia ou outro tipo de perigo exige que você faça uma Jogada de Proteção. Um sucesso no teste de proteção significa que o personagem evita a ameaça ou diminui o efeito.

Cada classe de personagem possui um número alvo de teste de proteção que fica cada vez menor à medida que o personagem adquire níveis.

Para fazer um teste de proteção, lance um d20. Se o resultado for igual ou maior do que o número alvo do teste de proteção do personagem, o teste foi um sucesso. Monstros também podem fazer Jogadas de Proteção (o valor de teste de proteção do monstro é 19 menos o seu DV).

Expulsando Mortos-vivos

TABELA DE EXPULSAR MORTOS-VIVOS

DV do Morto Vivo	Nível do Clérigo								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10
1	10	7	4	D	D	D	D	D	D
2	13	10	7	4	D	D	D	D	D
3	15	13	10	7	4	D	D	D	D
4	17	15	13	10	7	4	D	D	D
5	–	17	15	13	10	7	4	D	D
6	–	–	17	15	13	10	7	4	D
7	–	–	–	17	15	13	10	7	4
8	–	–	–	–	17	15	13	10	7
9–11	–	–	–	–	–	17	15	13	10
12–18	–	–	–	–	–	–	17	15	13
varia	–	–	–	–	–	–	–	17	15

Clérigos possuem a habilidade de "expulsar" mortos-vivos, os fazendo fugir ou até mesmo os destruindo. Quando uma tentativa de expulsão é feita, lance 3d6 e consulte a tabela de Expulsar Mortos-vivos (veja abaixo) para o resultado.

Se o número no dado for igual ou maior do que o valor mostrado na tabela, todas as criaturas mortas vivas do tipo alvo são expulsas e fugirão por 3d6 rodadas (ou se encolherão indefesas, se não puderem fugir).

se a tabela indicar um “D”, a criatura morta viva é automaticamente destruída e cairá em pó.

Queda

Personagens em queda sofrerão 1d6 para cada 3 metros de queda, até um máximo de 20d6. Alturas fracionadas são arrendondadas para para cima.

Exemplo de Jogo

Um guerreiro, Arnold, o Leão, está lutando contra três goblins em um beco escudo na Cidade Brilhante de Semoulia. Começamos a observar logo depois do encontro começar:

Jogador de Arnold: — Eu me levanto por completo e informo a eles que sou um capitão da guarda. Meus soldados estão logo atrás de mim e é melhor que esses vermes corram ou serão mortos ou presos para interrogatório.

Mestre: — Hm, não. Eles não estão acreditando. Você está coberto de sujeira daquele lixão.

Jogador de Arnold: — Ah, é. Esqueci disso.

Mestre: — Lance a iniciativa. (Secretamente lança um d6 e tira 6).

Jogador de Arnold: — Eu tirei 2.

Mestre: — Os goblins atacam primeiro. Eles estão a mais de 3 metros de você e andam para frente com os porretes preparados.

Jogador de Arnold: — Eles não fazem uma investida?

Mestre: — Não.

Jogador de Arnold: — Então eles não podem atacar porque se aproximaram. Meu turno de ataque, certo?

Mestre: — Sim.

Jogador de Arnold: *(Lança um d20.)* — 16! Legal! Somando meu bônus de ataque para acertar e o bônus de Força, tenho um total "para acertar" de 18!

Mestre: (*Nota que os goblins possuem Classe de Armadura 14*). — Você enfia sua espada no goblin líder. Jogue o dano.

Jogador de Arnold: (*Lança um d6.*) — 2 pontos, mas eu tenho +1 de bônus de dano, então dá 3.

Mestre: (*É o suficiente para matá-lo. O goblin só tinha 2 pontos de vida.*) — OK, então enquanto se movia pra frente, o goblin escorrega em um punhado de pedras do beco apertado onde vocês estão lutando e cai direto na sua espada. Quando você tira a lâmina, o goblin cai morto no chão. Os outros dois ainda estão atacando, mas parecem nervosos agora - obviamente começaram a reconsiderar tudo isso.

As Classes de Personagem Clérigos, Elfos e Magos podem conjurar magias no jogo, como parte de suas habilidades especiais.

A Magia, portanto, possui naturezas distintas. Clérigos conjuram consideradas divinas, como parte dos poderes concedidos pela sua divindade. Magos e Elfos possuem afinidade com as artes arcanas e seu poder provém dos estudos desta arte.

Independente disso, Magias têm três fases. Primeiro elas são *memorizadas* (um personagem só pode memorizar uma quantidade específica de magias para levar em uma aventura - veja a descrição das classes de personagem para descobrir quantas e de que nível).

Segundo, elas são *preparadas*, que é o processo de dizer as palavras mágicas e fazer os gestos mágicos.

Terceiro, a magia é *conjurada*, o que significa que ela acontece e a mágica ocorre. Na sequência normal de combate, o conjurador começa a preparar no início da rodada e conjura a magia sempre que seu lado tiver a iniciativa. Na sequência alternativa de combate, é preciso toda uma rodada para preparar a magia, mas as magias são conjuradas no *início* da próxima rodada e o conjurador pode, depois, fazer outras ações durante a rodada, incluindo a preparação de uma magia para a próxima rodada.

Lista de Magias do Clérigo

* O nome da magia em parênteses indica a versão caótica da magia - as consequências de Clérigos Ordeiros usando magias caóticas são determinadas pelo Mestre.

Nível 1

1. Curar (Causar) Ferimentos Leves
2. Detectar Magia
3. Detectar o Caos (Lei)
4. Luz (Escuridão)
5. Proteção contra o Caos (Lei)
6. Purificar (Corromper) Alimentos

Nível 2

1. Bênção (Maldição)
2. Encontrar Armadilhas
3. Falar com Animais
4. Imobilizar Pessoa

Nível 3

1. Curar (Causar) Doenças
2. Localizar Objeto
3. Luz (Escuridão) Contínua
4. Remover Maldição

Nível 4

1. Curar (Causar) Ferimentos Graves
2. Falar com Plantas
3. Madeira em Cobra
4. Neutralizar Venenos
5. Proteção contra o Caos (Lei) 3 m.

Nível 5

1. Comunhão
2. Criar Alimentos
3. Dissipar o Caos (Lei)
4. Missão
5. Praga de Insetos
6. Reviver os Mortos

Lista de Magias de Mago/Elfo

Os Feitiços de Nível 6 são adquiridos somente por meio de Pergaminhos Mágicos, e só podem ser conjurados uma única vez.

Transcrever um feitiço de nível 6 para o Grimório de um Mago só é possível para Magos de nível 10 e somente um único feitiço desta magnitude pode ser preparado para o dia.

Nível 1

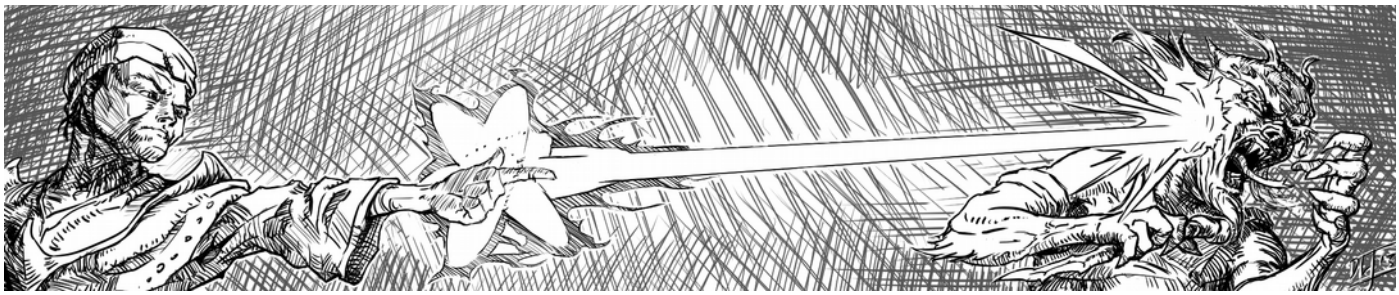
1. Cerrar Portas
2. Dardos Místicos
3. Detectar Magia
4. Enfeitiçar Pessoa
5. Escudo Mágico
6. Ler Idiomas
7. Ler Magia
8. Luz
9. Proteção contra o Caos
10. Sono

Nível 2

1. Arrombar
2. Detectar Invisibilidade
3. Detectar o Caos
4. Detectar Pensamentos (PES)
5. Força Fantasmagórica
6. Invisibilidade
7. Levitação
8. Localizar Objeto
9. Luz Contínua
10. Teia
11. Tranca Arcana

Nível 3

1. Alterar o Tempo
2. Bola de Cristal
3. Bola de Fogo



4. Dissipar Magia
5. Imobilizar Pessoa
6. Invisibilidade, 3 m.
7. Relâmpago
8. Proteção contra o Caos, 3 m.
9. Proteção contra Projéteis Normais
10. Respirar na Água
11. Visão no Escuro
12. Voo

Nível 4

1. Ampliar Plantas
2. Confusão
3. Enfeitiçar Monstro
4. Metamorfose em Massa
5. Metamorfosear
6. Muralha de Fogo ou Gelo
7. Olho Arcano
8. Porta Dimensional
9. Remover Maldição
10. Terreno Ilusório

Nível 5

1. Ampliar Animais
2. Animar os Mortos
3. Conjurar Elemental
4. Contato Extraplanar
5. Criar Passagens
6. Enfraquecer o Intelecto
7. Imobilizar Monstro
8. Muralha de Pedra ou Ferro
9. Névoa Mortal
10. Pedra em Lama
11. Recipiente Arcano
12. Telecinesia
13. Teletransporte

Nível 6

1. Caçador Invisível
2. Controlar o Clima
3. Cúpula Antimagia
4. Magia de Morte
5. Desintegrar
6. Missão
7. Mover Água
8. Mover Terra
9. Pedra em Carne
10. Projetar Imagem
11. Reencarnação

Descrições das Magias

Aqui estão todas as magias de Clérigo e Mago, apresentadas em ordem alfabética. A versão caótica dos feitiços em parêntesis só está disponível para Clérigos.

Alterar o Tempo

Nível de Magia: M3

Alcance: 72 m

Duração: 30 min

O conjurador deve anunciar quais das duas opções está sendo conjurada. As duas opções têm área de efeito de 18 metros de raio:

1. Como uma magia de Velocidade, até 24 criaturas podem se mover e atacar com o dobro da velocidade normal.
2. Como uma magia de Lentidão, até 24 criaturas que fracassem no teste de proteção só podem se mover e atacar com a metade da velocidade.

Ampliar Animais

Nível de Magia: M5

Alcance: 36 m

Duração: 2 horas

Esta magia faz 1d6 criaturas crescerem imediatamente para o tamanho gigante. As criaturas afetadas podem atacar como a versão gigante do animal normal.

Ampliar Plantas

Nível de Magia: M4

Alcance: 36 m

Duração: Permanente até ser dissipada

Até 90 metros quadrados de solo podem ser afetados por esta magia: a vegetação da área cresce repentinamente em uma floresta impenetrável de espinhos e vinhas. O conjurador pode decidir a forma da área a ser encantada. Uma versão alternativa da magia (à critério do Mestre) permitiria que a magia afetasse uma área de 90 x 90 m, para um total de 8.100 m2.

Animar os Mortos

Nível de Magia: M5

Alcance: Critério do Mestre

Duração: Permanente

Esta magia anima esqueletos ou zumbis a partir de cadáveres. 1d6 mortos-vivos são animados (por nível de conjurador acima do 8º). Os corpos permanecem animados até serem destruídos ou dissipados.

Arrombar

Nível de Magia: M2

Alcance: 18 m

Duração: Instantânea

Esta magia destranca ou desbloqueia todas as portas, portais e passagens dentro do seu alcance, incluindo aqueles que estejam cerrados ou trancados por magia.

Bênção (Maldição)

Nível de Magia: C2

Alcance: PJ ou PNJ alvo (fora de combate)

Duração: 1 hora

O conjurador deve anunciar quais das duas opções está sendo conjurada. O recipiente não pode estar em combate quando a magia é conjurada.

1. Como a magia Benção, o recipiente recebe +1 de bônus em todas as jogadas de ataque e, se o alvo não for um Personagem Jogador, aumenta a moral.
2. Como a magia Maldição, o recipiente é amaldiçoado com -1 de penalidade em todas as jogadas de ataque e, se o alvo não for um Personagem Jogador, sofre uma redução na moral.

Bola de Cristal

Nível de Magia: M3

Alcance: 18 m

Duração: 2 horas

O conjurador deve anunciar quais das duas opções está sendo conjurada. Pedra sólida de 60 cm de espessura ou uma camada fina de chumbo bloqueiam as duas opções.

1. Como a magia Clariaudiência, o conjurador pode escutar através de obstáculos sólidos.
2. Como a magia Clarividência, o conjurador pode ver através de obstáculos sólidos.

Bola de Fogo

Nível de Magia: M3

Alcance: 72 m

Duração: Instantânea

Um projétil é disparado do dedo do conjurador para explodir no lugar alvo em uma explosão flamejante. O raio da explosão é de 6 metros e o dano é 1d6 por nível do conjurador. A explosão se adapta ao volume disponível. Um sucesso no teste de proteção significa o alvo sofre somente metade do dano.

Caçador Invisível

Nível de Magia: M6

Alcance: Perto do Conjurador

Duração: Até a missão ser completada

Esta magia invoca um Caçador Invisível com 8 DV. O caçador realizará uma tarefa determinada pelo conjurador, não importa quanto tempo ela possa levar ou o quanto o caçador tenha que viajar. O caçador não pode ser banido com Dissipar Magia: ele precisa ser morto para que seja impedido de realizar sua missão.

Cerrar Portas

Nível de Magia: M1

Alcance: Critério do Mestre

Duração: 2d6 turnos

Esta magia mantém uma porta ou portão fechada magicamente pela duração da magia (ou até ser dissipada). Criaturas com resistência à magia podem quebrar a magia sem problemas.

Comunhão

Nível de Magia: C5

Alcance: Conjurador

Duração: 3 perguntas

Poderes superiores podem responder três perguntas que o conjurador fizer. Tais poderes superiores não gostam de ser interrogados constantemente por simples mortais, então a magia deve ser limitada a uma vez por semana ou mais. O Mestre pode determinar que um conjurador pode conjurar a magia Comunhão com força dupla, com seis perguntas, uma vez por ano.

Confusão

Nível de Magia: M4

Alcance: 36 m

Duração: 2 horas

Esta magia confunde pessoas e monstros, os fazendo agir de forma aleatória. Os efeitos da confusão podem mudar a cada 10 minutos e os dados são jogados novamente para determinar qualquer mudança. Jogue 2d6 para determinar o comportamento da criatura:

TABELA DE REAÇÃO DE CONFUSÃO

Teste	Reação
2–5	Ataca o conjurador (e seus aliados)
6–8	Fica confusa e inativa
9–12	Ataca umas às outras

A magia afeta 2d6 criaturas, mais uma criatura adicional para cada nível de conjurador acima do 8º. Criaturas com 3 DV ou menos são afetadas automaticamente pela magia e ela faz efeito imediatamente. Criaturas com 4 DV ou mais resistem automaticamente ao efeito de confusão enquanto ele chega ao seu poder total, que leva 1d12 minutos menos o nível do conjurador. Essas criaturas devem fazer um teste de proteção quando o efeito atingir seu poder total e a cada 10 minutos ou ficam confusas pelo resto da duração da magia.

Conjurar Elemental

Nível de Magia: M5

Alcance: 72 m

Duração: Até ser dissipada

O conjurador invoca um elemental de 16 DV (qualquer tipo) dos planos elementais de existência e o obriga a seguir seus comandos. Cada tipo de elemental só pode ser convocado uma vez por dia. O elemental só obedece ao conjurador enquanto este se concentrar na magia; quando o conjurador para de se concentrar, mesmo por um momento, o elemental é liberado é irá atacá-lo.

Contato Extraplanar

Nível de Magia: M5

Alcance: Nenhum

Duração: Veja a tabela

O conjurador cria um contato mental com planos, forças, poderes e geometrias do além, para poder adquirir respostas afirmativas ou negativas às perguntas que ele contempla. Os efeitos da magia dependem do quanto o conjurador deseja mergulhar nos planos de existência.

TABELA DE CONTATO EXTRAPLANAR

Plano*	Insanidade†	Certo	Errado‡
1	1–2	3–11	12–20
2	1–4	4–13	14–20
3	1–6	7–16	16–20
4	1–8	9–17	18–20
5	1–10	11–18	19–20
6	1–12	13–19	20

* Os planos são a "profundidade" na qual o conjurador escolha buscar a verdade; a quantidade de perguntas de Sim/Não feitas

† A insanidade temporária dura uma quantidade de semanas igual à profundidade do plano onde a sanidade do conjurador fracassou

‡ Isso representa a possibilidade de ser enganado ou interpretar erroneamente uma resposta

Controlar o Clima

Nível de Magia: M6

Alcance: Critério do Mestre

Duração: Critério do Mestre

O conjurador pode invocar ou parar a chuva, criar temperaturas extraordinariamente altas ou baixas, invocar ou dispersar um tornado, limpar o céu de nuvens ou invocar nuvens do nada.

Criar Alimentos

Nível de Magia: C5

Alcance: Perto

Duração: Instantânea

Esta magia cria um suprimento de um dia de alimentos simples e água potável para 24 pessoas (ou cavalos, que bebem a mesma quantidade de uma pessoa para fins de jogo).

Criar Passagens

Nível de Magia: M5

Alcance: 9 m

Duração: 30 min

Esta magia cria um buraco através de rocha sólida. O buraco ou túnel tem até 3 m de profundidade e é grande o suficiente para permitir a passagem de um homem de porte mediano.

Cúpula Antimagia

Nível de Magia: M6

Alcance: Conjurador

Duração: 2 horas

Uma bolha invisível de energia, impenetrável por magias, cerca o conjurador. Magias e outros efeitos mágicos não podem entrar ou sair da cúpula.

Curar (Causar) Doenças

Nível de Magia: C3

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

1. Como a magia Curar Doenças, o recipiente é curado de todas as doenças, incluindo as que foram causadas por magia.
2. Como a magia Causar Doenças, o recipiente recebe uma doença a ser determinada pelo Mestre.

Curar (Causar) Ferimentos Leves

Nível de Magia: C1

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

1. Como a magia Curar Ferimentos Leves, o Conjurador cura 1d6+1 PV.
2. Como a magia Causar Ferimentos Leves, o Conjurador causa 1d6+1 de dano.

Curar (Causar) Ferimentos Graves

Nível de Magia: C4

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

1. Como a magia Curar Ferimentos Graves, o Conjurador cura 3d6+3 PV.
2. Como a magia Causar Ferimentos Graves, o Conjurador causa 3d6+3 de dano.

Dardos Místicos

Nível de Magia: M1

Alcance: 36 m

Duração: Instantânea

Este feitiço gera um disparo de energia místicas a partir das mãos do conjurador, acertando o seu alvo. O dardo causa 1d6+1 pontos de dano. Um segundo dado é produzido por conjuradores do quinto nível ou mais e três dardos podem ser lançados por conjuradores de

nono nível em diante. O acerto é automático, e o alvo não tem direito a Jogada de Proteção.

Desintegrar

Nível de Magia: M6

Alcance: 18 m

Duração: Permanente

O conjurador define um alvo, como uma porta, um camponês ou uma estátua, e o desintegra, o transformando em poeira. Materiais mágicos não são desintegrados e criaturas vivas (como o camponês mencionado acima) podem fazer um teste de proteção. A magia Desintegrar não pode ser dissipada.

Detectar o Caos (Lei)

Nível de Magia: C1, M2

Alcance: 36 m (C), 18 m (M)

Duração: 1 hora (C), 20 min. (M)

1. Com a magia Detectar o Caos, o conjurador detecta criaturas do Caos, ou aquelas com encantamentos, intenções, pensamentos ou auras caóticas dentro do alcance da magia. O veneno não é inerentemente mal ou caótico, não podendo ser detectado por esta magia.
2. Com a magia Detectar a Lei, a magia funciona exatamente como Detectar o Caos, exceto que detecta a Lei.

Detectar Invisibilidade

Nível de Magia: M2

Alcance: 3 m/nível de conjurador

Duração: 1 hora

O conjurador pode perceber criaturas e objetos invisíveis.

Detectar Magia

Nível de Magia: C1, M1

Alcance: 18 m

Duração: 20 min

O conjurador pode perceber em lugares, pessoas ou coisas a presença de uma magia ou encantamento mágico. Itens mágicos ou feitiços secretamente colocados podem ser descobertos com esta magia.

Detectar Pensamentos (PES)

Nível de Magia: M2

Alcance: 18 m

Duração: 2 horas

O conjurador pode detectar pensamentos de outros seres. A magia não pode penetrar mais do que 60 cm de pedra e é bloqueada até mesmo por uma camada fina de chumbo.

Dissipar Magia

Nível de Magia: M3

Alcance: 36 m

Duração: 10 min

Dissipar Magia pode ser usado para dissipar completamente a maioria das magias e encantamentos. Como um exemplo de como seria possível julgar este efeito, a chance de dissipar a magia poderia ser uma percentagem com base na razão do nível do conjurador tentando dissipar contra o nível do conjurador (ou DV do monstro) que lançou a magia original.

Assim, um mago de 6º nível tentando dissipar um feitiço lançado por um mago de 12º nível tem 50% de chance de sucesso (6 / 12 = 1/2). Se o mago de 12º nível fosse dissipar o feitiço do mago de 6º nível, a chance de sucesso do conjurador que dissipa seria de 200% (12 / 6 = 2).

Dissipar o Caos (Lei)

Nível de Magia: C5

Alcance: 9 m

Duração: 10 min

1. A magia Dissipar o Caos é similar à magia arcana Dissipar Magia, mas afeta itens, magias ou agentes do Caos. Contudo, diferente de Dissipar Magia, esta magia também funciona contra emissões caóticas, possivelmente incluindo sonhos ou feras caçadoras sobrenaturais.
2. Como a magia Dissipar a Lei, a magia funciona exatamente como Dissipar o Caos, exceto que dissipará a Lei.

Encontrar Armadilhas

Nível de Magia: C2

Alcance: 9 m

Duração: 20 min

Encontrar Armadilhas permite que o conjurador perceba armadilhas normais e mágicas a uma distância de 9 metros.

Enfeitiçar Monstro

Nível de Magia: M4

Alcance: 18 m

Duração: Até ser dissipada

Esta magia funciona igual a Enfeitiçar Pessoa, mas pode afetar monstros mais poderosos. Até 3d6 monstros com menos de 3 DV podem ser afetados.

Enfeitiçar Pessoa

Nível de Magia: M1

Alcance: 36 m

Duração: Até ser dissipada

Esta magia afeta bípedes vivos de tamanho humano ou menor, como goblins ou dríades. Se a magia tiver sucesso (teste de proteção permitido), a infeliz criatura cai sob a influência do conjurador.

Enfraquecer o Intelecto

Nível de Magia: M5

Alcance: 72 m

Duração: Permanente até ser dissipada

Enfraquecer o Intelecto é uma magia que afeta apenas magos. O teste de proteção contra a magia é feito com

-4 de penalidade e, se falhar, o mago alvo vira um débil mental até a magia ser dissipada.

Escudo Mágico

Nível de Magia: M1

Alcance: Toque

Duração: 10 minutos por nível

Um escudo mágico aparece em frente ao conjurador, suspenso e móvel que irá protegê-lo onde ele for. Concede um bônus de +6 na Classe de Armadura do Mago, mas não pode ser combinado com escudos convencionais.

Força Fantasmagórica

Nível de Magia: M2

Alcance: 72 m

Duração: Até ser anulada ou dissipada

Esta magia cria uma ilusão realista na visão de todos que a enxergam. A ilusão desaparece quando é tocada, mas se o observador acredita que a ilusão é real, pode sofrer dano dela.

Falar com Animais

Nível de Magia: C2

Alcance: 9 m

Duração: 1 hora

O conjurador pode falar com animais dentro do alcance. Existe uma chance de que os animais o ajudem e eles não vão atacá-lo ou ao seu grupo (a menos que algo particularmente ofensivo seja dito).

Falar com Plantas

Nível de Magia: C4

Alcance: 9 m

Duração: 1 hora

O conjurador pode falar e compreender o idioma das plantas. As plantas obedecerão aos comandos do conjurador da melhor forma possível (ex.: contorcendo ou dobrando para facilitar sua passagem etc.).

Imobilizar Monstro

Nível de Magia: M5

Alcance: 36 m

Duração: 1 hora + 10 min/nível

O conjurador pode escolher 1d4 criaturas (o teste de proteção é aplicável) ou uma única criatura, que deve fazer o seu teste de proteção com -2 de penalidade.

Imobilizar Pessoa

Nível de Magia: C2, M3

Alcance: 54 m (C), 54 m (M)

Duração: 90 min (C), 1 hora + 10 min/nível (M)

O conjurador pode escolher 1d4 pessoas (com os mesmos parâmetros de Enfeitiçar Pessoa; o teste de proteção é aplicável) ou uma única criatura, que deve fazer o seu teste de proteção com -2 de penalidade.

Invisibilidade

Nível de Magia: M2

Alcance: 72 m

Duração: Até ser dissipada ou um ataque ser feito

O alvo desta magia, seja ele uma pessoa ou objeto, fica invisível tanto para a visão normal quanto no escuro. Se o Mestre estiver usando as regras de invisibilidade sem modificações, o resultado é que uma criatura invisível não pode ser atacada a menos que sua localização aproximada seja conhecida e todos os ataques feitos contra ela possuem -4 para acertar.

Invisibilidade, 3 m.

Nível de Magia: M3

Alcance: 72 m

Duração: Até ser dissipada ou um ataque ser feito

Idêntica à magia Invisibilidade, que deixa uma criatura ou um objeto invisível tanto para visão normal quanto no escuro, exceto que ela também projeta uma esfera de invisibilidade (de 3 m de raio) ao redor do alvo, que se move com ele.

Ler Idiomas

Nível de Magia: M1

Alcance: Distância de leitura

Duração: 1 ou 2 leituras

Esta magia permite que o conjurador decifre direções, instruções e anotações similares escritas em idiomas estranhos ou até mesmo desconhecidos. Ela é especialmente útil para mapas de tesouro.

Ler Magia

Nível de Magia: M1

Alcance: Apenas o Conjurador

Duração: 2 pergaminhos ou outras escrituras

Esta magia permite que o conjurador leia escrituras magias em itens e pergaminhos. A escritura mágica não pode ser lida sem o uso dessa magia.

Localizar Objeto

Nível de Magia: C3, M2

Alcance: 27 m (C), 18 m + 3 m/nível (M)

Duração: 1 min/nível

Esta magia dá ao conjurador a direção correta (como o voo de um corvo) até um objeto que o conjurador especificar na descrição. O objeto não pode ser algo que o conjurador nunca viu, embora a magia possa detectar um objeto em uma classe geral de itens conhecidos do conjurador: escadas, ouro etc.

Luz (Escuridão)

Nível de Magia: C1, M1

Alcance: 36 m

Duração: 2 horas (C), 1 hora + 10 min/nível (M)

1. Como a magia Luz, o conjurador escolhe uma pessoa ou objeto, que então produz uma luz tão brilhante quanto a de uma tocha em um raio de 6 metros.

2. Como a magia Escuridão, o conjurador cria uma escuridão noturna sobre a área com raio de 6 metros.

Luz (Escuridão) Contínua

Nível de Magia: C3, M2

Alcance: 36 m

Duração: Permanente até ser dissipada

1. Como a magia Luz Contínua, o conjurador escolhe uma pessoa ou objeto, que então produz uma luz tão brilhante quanto a de uma tocha em um raio de 6 metros.
2. Como a magia Escuridão Contínua, o conjurador cria uma escuridão noturna sobre a área com raio de 6 metros.

Madeira em Cobra

Nível de Magia: C4

Alcance: 36 m

Duração: 1 hora

O conjurador pode transformar até 2d8 varas normais em cobras, cada uma tendo 50% de chance de ser peçonhenta. As cobras seguem os comandos do conjurador, mas voltam a ser varas no final da magia (ou quando forem mortas).

Magia de Morte

Nível de Magia: M6

Alcance: 72 m

Duração: Permanente

Em um raio de 18 m, até 2d8 criaturas com 7 DV ou menos morrem.

Metamorfose em Massa

Nível de Magia: M4

Alcance: 72 m

Duração: Até ser anulada ou dissipada

Cem ou menos homens ou criaturas do tamanho de cavalos são alteradas para parecerem árvores inocentes. A ilusão é tão perfeita que as criaturas que andarem no meio da "floresta" não detectarão a enganação.

Metamorfosear

Nível de Magia: M4

Alcance: Veja abaixo

Duração: Veja abaixo

O conjurador deve anunciar quais das duas opções está sendo conjurada.

1. O conjurador assume a forma de qualquer objeto ou criatura, recebendo os atributos da nova forma (uso de asas, por exemplo), mas não pontos de vida ou habilidades de combate. O Mestre pode permitir o benefício da classe de armadura da nova forma, se for graças a uma pele muito resistente. Grande parte do efeito da magia fica a cargo do Mestre decidir. Esta forma da magia dura aproximadamente uma hora, mais uma hora para cada nível do conjurador.
2. Como alternativa, esta magia permite que o conjurador transforme um ser em um tipo diferente de criatura (como um dragão, uma lesma de jardim e, é claro, um sapo ou lagarto). A criatura metamorfoseada recebe todas as habilidades da sua nova forma, mas permanece com sua própria mente e pontos de vida. Usada desta forma, o alcance desta magia é de 18 metros. Esta forma da magia dura até ser dissipada.

Missão

Nível de Magia: C5, M6

Alcance: 9 m

Duração: Até ser completada

Se a vítima falhar no seu teste de proteção, o conjurador pode determinar uma missão para ele. Se um mago conjurar esta magia, a vítima morrerá se ignorar totalmente a Missão. Se um Clérigo conjurar esta magia, a vítima que não obedecer sofrerá uma maldição a ser determinada pelo Mestre.

Mover Água

Nível de Magia: M6

Alcance: 72 m

Duração: Veja abaixo

O conjurador deve anunciar quais das duas opções está sendo conjurada.

1. A magia reduz a profundidade e o nível de água de lagos, rios, poços e outros corpos d'água até metade dos seus níveis normais. Usada desta forma, a magia dura 10 turnos.
2. Como alternativa, esta magia cria um vão através da água, mas apenas até uma profundidade de 3 metros. Usada desta forma, a magia dura 6 turnos.

Mover Terra

Nível de Magia: M6

Alcance: 72 m

Duração: Permanente

Esta magia só pode ser conjurada acima do solo. Ela permite que o conjurador mova colinas e outras terras ou pedras acima do solo no ritmo de 1,8 m. por minuto por 1 hora.

Muralha de Fogo ou Gelo

Nível de Magia: M4

Alcance: 18 m

Duração: Concentração

O conjurador deve anunciar quais das duas opções está sendo conjurada.

1. Como a magia Muralha de Fogo, o conjurador invoca uma muralha de fogo que surge do nada e queima enquanto o conjurador se concentrar nela. Criaturas com 3 DV ou menos não podem passar através dela e nenhuma criatura consegue ver o outro lado. Passar pelo

fogo causa 1d6 pontos de dano (sem teste de proteção) e criaturas mortas-vivas sofrem o dobro do dano normal. O conjurador pode escolher criar uma muralha reta de 18 m de comprimento e 6 m de altura ou uma muralha circular com 15 m de raio, também com 6 m de altura.

2. Como a magia Muralha de Gelo, o conjurador invoca uma muralha de gelo com 1,8 m de espessura. O conjurador pode escolher criar uma muralha reta de 18 m de comprimento e 6 m de altura ou uma muralha circular com 15 m de raio, também com 6 m de altura. Criaturas com 3 DV ou menos não podem afetar a muralha, mas criaturas com 4+ DV são capazes de abrir um buraco nela, sofrendo 1d6 pontos de dano no processo. Criaturas com metabolismo baseado em fogo sofrem 2d6 ao invés do 1d6 normal. Magias e efeitos mágicos de fogo são anulados nos arredores da muralha.

Muralha de Pedra ou Ferro

Nível de Magia: M5

Alcance: 18 m

Duração: Permanente (pedra) ou 2 horas (ferro)

O conjurador deve anunciar quais das duas opções está sendo conjurada.

1. Como a magia Muralha de Pedra, o conjurador invoca uma muralha de pedra de 60 cm de espessura, com área de superfície de 300 m².
2. Como a magia Muralha de Ferro, o conjurador invoca uma muralha de ferro do nada. A muralha tem 90 cm de espessura, com área de superfície de 150 m².

Neutralizar Venenos

Nível de Magia: C4

Alcance: Critério do Mestre

Duração: 10 min

Esta magia anula venenos, mas não pode ser usada para reviver pessoas.

Névoa Mortal

Nível de Magia: M5

Alcance: Perto

Duração: 1 hora

Vapores asquerosos e venenosos surgem no ar, formando uma nuvem de 4,5 m. de raio. A nuvem se move diretamente para frente no ritmo de 1,8 m por minuto, a menos que sua direção e velocidade sejam afetadas pelos ventos. Rajadas excepcionalmente fortes podem dissipá-la e destruí-la. Carregada de veneno, a névoa horrível é mais pesada que o ar e, por isso, desce por qualquer fosso ou escada que estiver no caminho. Esta magia afeta apenas criaturas com 5 DV ou menos.

Olho Arcano

Nível de Magia: M4

Alcance: 72 m

Duração: 1 hora

O conjurador invoca um "olho" mágico invisível que pode se mover até 72 m. do seu criador. Ele flutua da forma direcionada pelo conjurador, em um ritmo de 36 m por turno.

Pedra em Carne

Nível de Magia: M6

Alcance: 36 m

Duração: Permanente até ser revertida

Esta magia transforma pedra em carne ou carne em pedra, como desejado pelo conjurador. Um teste de proteção é permitido para evitar a transformação em pedra, mas, se a magia for um sucesso, a vítima é transformada em uma estátua.

Pedra em Lama

Nível de Magia: M5

Alcance: 36 m

Duração: 3d6 dias, ou magia revertida

Esta magia transforma pedra (e qualquer outra forma de terra, incluindo areia) em lama ou lama em pedra. Uma área de quase 90 x 90 m se torna um lamaçal profundo, reduzindo o movimento a 10% do normal.

Porta Dimensional

Nível de Magia: M4

Alcance: 3 m de conjuração, 108 m de teletransporte

Duração: Instantânea

A porta dimensional é uma forma fraca de Teletransporte que pode ser usada por feiticeiros menores. O conjurador pode se teletransportar, a um objeto ou outra pessoa, com precisão perfeita até o local determinado, desde que esteja dentro do alcance da magia.

Praga de Insetos

Nível de Magia: C5

Alcance: 144 m

Duração: 1 dia

Esta magia só funciona ao ar livre. Uma tempestade de insetos se reúne e vai onde o conjurador determinar. A nuvem tem aproximadamente 36 m2 (6 m x 6 m, com altura aproximadamente correspondente). Qualquer criatura com 2 DV ou menos que seja exposta à nuvem de insetos foge aterrorizada (sem teste de proteção).

Projetar Imagem

Nível de Magia: M6

Alcance: 72 m

Duração: 1 hora

O conjurador projeta uma imagem de si, até uma distância máxima de 72 m. Não apenas a imagem projetada imita os gestos e sons do conjurador, mas também qualquer magia que ele conjurar parecerá se originar da imagem.

Proteção contra o Caos (Lei)

Nível de Magia: C1, M1

Alcance: Apenas o Conjurador

Duração: 2 horas (C), 1 hora (M)

1. Como a magia Proteção contra o Caos, o conjurador cria um campo mágico de proteção ao seu redor, bloqueando todos os monstros caóticos, que sofrem -1 de penalidade para acertar o conjurador, e o conjurador recebe +1 nos testes de proteção contra tais ataques.
2. Como a magia Proteção contra a Lei, ela faz a mesma coisa, exceto que as criaturas leais sofrem a penalidade de -1.

Proteção contra o Caos (Lei), 3 m

Nível de Magia: C4, M3

Alcance: 3 m de raio ao redor do conjurador

Duração: 2 horas

1. Como a magia Proteção contra o Caos, 3 m, ela tem o mesmo efeito da Proteção contra o Caos - exceto que seu efeito cobre uma área, não um indivíduo.
2. Como a magia Proteção contra o Lei, 3 m, ela tem o mesmo efeito da Proteção contra o Lei - exceto que seu efeito cobre uma área, não um indivíduo.

Proteção contra Projéteis Normais

Nível de Magia: M3

Alcance: 9 m

Duração: 2 horas

O recipiente fica invulnerável a projéteis pequenos e não mágicos. Apenas os projéteis lançados por homens e/ou armas normais são afetados.

Purificar (Corromper) Alimentos

Nível de Magia: C1

Alcance: Perto/Toque

Duração: Instantânea

1. Como a magia Purificar Alimentos, o conjurador purifica comida e bebida suficiente para doze pessoas, removendo deteriorações e venenos.
2. Como a magia Corromper Alimentos, o conjurador estraga comida e bebida suficiente para doze pessoas, criando deteriorações e venenos.

Recipiente Arcano

Nível de Magia: M5

Alcance: Veja abaixo

Duração: Veja abaixo

Esta magia coloca a essência vital, inteligência e alma do conjurador em um objeto (virtualmente de qualquer tipo). O "recipiente" precisa estar a 9 m do corpo do alvo para que a transição seja um sucesso.

Uma vez dentro do recipiente arcano, o conjurador pode possuir os corpos de outras criaturas e pessoas, desde que eles estejam a até 36 m do recipiente e falhem em um teste de proteção. O conjurador pode retornar sua alma ao recipiente arcano a qualquer momento e, se um corpo que ele controlar for morto, sua essência vital volta imediatamente ao recipiente. Se o corpo do conjurador for destruído enquanto sua alma estiver no recipiente arcano, a alma não tem mais nenhum outro lar a não ser o recipiente (embora um mago sem corpo ainda possa possuir outros corpos normalmente). Se o recipiente for destruído enquanto a alma do mago estiver dentro dele, a alma fica perdida. O mago pode voltar do recipiente para seu próprio corpo sempre que quiser, terminando a magia.

Reencarnação

Nível de Magia: M6

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Esta magia traz a alma de um personagem morto de volta à vida, mas a alma reaparece em um corpo recém-formado com a mesma tendência do falecido.

Relâmpago

Nível de Magia: M3

Alcance: 18 m

Duração: Instantânea

Um raio elétrico de quase 3 m de largura se estende por 18 m a partir do dedo do conjurador. Qualquer um no caminho sofre 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (metade se passar no teste de proteção). O raio sempre se estende por 18 m, mesmo que ele rebata para trás em algo que bloqueie seu caminho.

Remover Maldição

Nível de Magia: C3, M4

Alcance: Perto/Toque

Duração: Instantânea

Esta magia remove uma maldição de uma pessoa ou objeto.

Respirar na Água

Nível de Magia: M3

Alcance: 9 m

Duração: 2 horas

Esta magia concede a habilidade de respirar debaixo d'água até a duração da magia terminar.

Reviver os Mortos

Nível de Magia: C5

Alcance: Linha de visão

Duração: Veja abaixo

Reviver os Mortos permite que o clérigo reviva um cadáver, desde que ele não esteja morto há muito tempo. O limite normal é de 4 dias, mas para cada nível de conjurador acima do 8º, o tempo limite aumenta em outros 4 dias. Personagens com Constituição baixa podem não sobreviver à provação e mesmo aqueles com Constituição forte precisam de pelo menos duas semanas antes de voltarem a agir normalmente. Essa magia funciona apenas em raças que podem ser usadas por Personagens Jogadores (ou seja, "humanoides").

Sono

Nível de Magia: M1

Alcance: 72 m

Duração: Critério do Mestre

Esta magia coloca inimigos em um sono encantado (sem teste de proteção). Ela afeta criaturas baseada em seus dados de vida.

TABELA DE EFEITOS DO SONO

DV da Vítima	Quantidade Afetada
Menos do que 1 até 1+	2d6+3
1+ até 2	2d6
3+ até 4+1	1d6

Teia

Nível de Magia: M2

Alcance: 9 m

Duração: 8 horas

Teias fibrosas e grudentas preenchem uma área de até 3 x 3 x 6 m. É extremamente difícil atravessar a massa de fios – leva um turno se uma tocha ou espada (ou espada flamejante) for usada e criaturas maiores do que um cavalo podem atravessá-la em 2 turnos. Humanos demoram mais para atravessar – talvez 3-4 turnos ou mais, à critério do Mestre.

Telecinesia

Nível de Magia: M5

Alcance: 36 m

Duração: 1 hora

O conjurador pode mover objetos usando apenas seu poder mental. A quantidade de peso que ele pode levantar e mover é de 10 quilos por nível.

Teletransporte

Nível de Magia: M5

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Esta magia transporta o conjurador ou outra pessoa até um destino que o conjurador conheça (pelo menos sabendo como ele se pareça em uma pintura ou um mapa). O sucesso depende do quanto o conjurador conhece a localização alvo.

1. Se o conjurador só tiver uma experiência indireta do destino (visto através de uma figura ou mapa), existe apenas 25% de chance de sucesso - e a falha significa morte.
2. Se o conjurador tiver visto, mas não tiver estudado o destino, existe 20% de chance de falha. Metade das falhas colocarão o viajante a 1d10 x 3 m. abaixo da localização desejada, possivelmente resultando em morte pela chegada em uma substância sólida. A outra metade das falhas colocarão o viajante a 1d10 x 3 m. acima da localização alvo, possivelmente resultando em uma queda mortal.
3. Se o conjurador conhecer bem o local ou tiver o estudado cuidadosamente, existe apenas 5% de chance de falha, com 1 chance em 6 de chegar abaixo e 5 em 6 de chegar acima da localização alvo. Em qualquer caso, a chegada é a 1d4 x 3 metros acima ou abaixo.

Terreno Ilusório

Nível de Magia: M4

Alcance: 72 m

Duração: Até ser tocada por um inimigo ou dissipada

Esta magia muda a aparência do terreno para parecer o que o conjurador desejar. Uma colina pode desaparecer ou poderia ser substituída por uma floresta, por exemplo.

Tranca Arcana

Nível de Magia: M2

Alcance: Perto

Duração: Permanente até ser dissipada

Igual à magia Cerrar Portas, mas ela é permanente até ser dissipada. Criaturas com resistência à magia podem quebrar a magia sem esforço. Qualquer mago com três níveis acima do conjurador pode abrir o portal, e a magia Arrombar também vai abri-la (embora a magia não seja permanentemente destruída nesses casos).

Visão no Escuro

Nível de Magia: M3

Alcance: Toque

Duração: 1 dia

O recipiente da magia pode ver na escuridão total. O recipiente deve jogar 1d6 na tabela abaixo para determinar o alcance da sua visão.

TABELA DE ALCANCE DA VISÃO NO ESCURO

Teste	Alcance da Visão (m)
1–2	12
3–4	15
5–6	18

Voo

Nível de Magia: M3

Alcance: Toque

Duração: 1d6 turnos + 1 turno/nível

Esta magia concede o poder de voar, com deslocamento de 36 m por rodada. O Mestre joga secretamente a duração da magia e não revela esta informação ao Jogador.

O Mestre de Jogo é uma mistura de jogador, narrador e árbitro da partida. Ele é a pessoa que irá preparar o desafio aos demais jogadores (com mapas e anotações), jogará os dados pelos personagens não-jogadores que os aventureiros encontrarem pelo caminho (sejam eles aliados, inimigos ou monstros) e é a pessoa quem julga como uma regra é utilizada.

Sobre as regras, a palavra do Mestre de Jogo é suprema. Ele é quem decide o que vale e o que não vale para uma determinada situação. Um bom Mestre de Jogo sabe utilizar este poder para garantir que resultados estranhos não estraguem a diversão do jogo. Um péssimo Mestre é aquele que utiliza esta influência para impor sua vontade sem escutar os demais jogadores.

O Mestre de Jogo em ação

Durante o jogo, o Mestre de Jogo irá executar algumas tarefas:

- Descreva o que está acontecendo em um Encontro.
- Determine o resultado das ações dos jogadores: escute o que eles têm a dizer e diga o que aconteceu, usando as regras quando necessário.
- Julgue as regras.
- Interprete os PNJs
- Seja criativo e improvise.

Algumas coisas parecem óbvias, ou são possíveis utilizando as instruções que você viu até agora. Mas algumas destas tarefas merecem um pouco mais de explicação, e é o que vamos fazer agora.

Descrevendo eventos

Narrar o que está acontecendo é uma tarefa constante ao longo da partida. O Mestre deve descrever eventos, pessoas e lugares de forma interessante aos jogadores. Se existem alguns detalhes que farão a diferença na forma que os jogadores enxergam a cena ou são importantes para resolução de um enigma, certifique-se de dar estas informações aos jogadores.

Então, ao invés de dizer "3 orcs aparecem no corredor", tente descrever como estes orcs parecem, diga que eles estão ofegantes e que o vapor do suor saem de suas cabeças. Eles vestem armaduras enferrujadas e fazem muito barulho quando caminham em direção aos personagens. Estes detalhes fazem toda a diferença e o resultado é que você terá em mãos uma situação de jogo realmente interessante mas que foram criadas a partir de coisas simples.

Quando estiver descrevendo o começo de um encontro, ou situações que não envolvam combate, sempre termine a descrição com algo que exija dos jogadores alguma ação. Os jogadores possuem, sim, a obrigação de interagir na aventura. No entanto, é dever do Mestre descrever coisas que *merecem* a atenção dos aventureiros.

Então, ao invés de terminar uma descrição com "vocês olham para o fim do corredor e podem ver uma porta" prefira entregar algo como "vocês caminham escutando ruídos e conversas monstruosas atrás de vocês e quando chegam no fim do corredor, encontram uma porta que está trancada. O barulho dos pesados passos e grunhidos só aumenta e os monstros, sejam lá qual forem, irão avistar vocês em breve. O que vocês fazem?".

Determinando o resultado das coisas

As regras deste jogo servem apenas para ajudar o Mestre a determinar o resultado das coisas: o que acontece quando um personagem faz um ataque? O que acontece quando o Ladrão tenta escalar um muro? Quem é capaz de entender as inscrições na parede de uma tumba abandonada?

Estas e outras capacidades são definidas pela Classe de Personagem e os valores de Habilidade. Algumas situações são importantes (ou frequentes) o bastante

para ganharem uma regra específica. Porém, situações inesperadas que certamente ocorrerão não serão previstas pelas regras. Então, o que fazer?

Neste caso, o bom senso é a regra. O Mestre é quem determina como as coisas aconteceram e quais as consequências disso.

Isso exige uma boa dose de improviso, mas nem sempre a situação é clara o bastante. O Mestre pode se ver diante de um caso em que tanto a falha quanto o sucesso de um aventureiro é possível e ambas as possibilidades são interessantes para a aventura. Quando colocado diante de um dilema deste tipo, os dados podem dizer o que fazer. Você pode usar diversos métodos e diferentes dados (inclusive "roubar" ideias de outros jogos).

Em MASMORRAS ESQUECIDAS, sugerimos as jogadas de probabilidade, usando 1d6. Estabeleça as chances de sucesso de uma jogada. Uma boa chance de sucesso gira em torno de 4 ou 5 chances em 6. Eventos mais improváveis ficam em torno de 2 ou 3 chances em 6. Jogue 1d6 e veja o que aconteceu. Se o resultado for igual ou menor às chances que você estabeleceu, o evento ocorreu com sucesso. Se o resultado foi maior, a tentativa falhou e o evento não ocorreu (ou ocorreu, mas com complicações).

Quando estabelecer as chances de sucesso, sempre leve em conta a criatividade dos jogadores. Um bom plano possui mais chances de ser bem sucedido do que uma ideia estúpida.

Jogadas ocultas: Nem todas as jogadas feitas pelo Mestre de Jogo precisam ser vistas pelos jogadores. Em determinados eventos, as jogadas de probabilidade e jogadas de ataque podem ser feitas atrás de algum livro, caderno ou pasta em pé sobre a mesa. Este recurso também é útil para ocultar notas importantes sobre a aventura que ainda são um mistério para os jogadores. Esta medida, quando bem aplicada, é feita para dar mais suspense ao jogo. Uma armadilha pode ou não ser acionada. Um monstro pode ou não escutar os aventureiros se aproximando. Um PNJ pode ou não estar enganando os aventureiros. Este tipo de coisa podem ser deduzidas se o resultado for visível a todos, daí a praticidade de se ocultar algumas de suas jogadas (mas não todas).

Controlando PNJs

O Mestre de Jogo controla todos os demais personagens que os aventureiros encontram pelo caminho. Isso significa que ele deve tomar decisões sobre o que os Personagens Não Jogadores (PNJs) fazem ou dizem.

Em termos práticos, isso significa determinar a *reação* do PNJ diante dos personagens dos jogadores. Tudo depende de quem o PNJ é (ele pode ser um aliado, um inimigo ou um monstro, cada um com diferentes intenções e níveis de inteligência) e como os jogadores decidiram abordar a situação (eles podem ser agressivos ou cautelosos bem como podem estar predispostos a lutar ou negociar).

Existem diversas reações possíveis mas boa parte delas irá se enquadrar em três categorias:

Reação Amistosa: o PNJ em questão não quer um conflito e parece estar disposto a conversar e negociar algo. Ele irá conversar e escutar os aventureiros e até poderá ajudar de alguma forma (ainda que dentro de suas próprias capacidades), fornecendo informações, equipamentos ou algum serviço.

Reação Indiferente ou Neutra: a presença dos aventureiros não significa nada para o PNJ. Ele ainda responderá as perguntas que forem feitas, mas certamente não haverá nenhum interesse nem o desejo de auxiliar os aventureiros. Uma reação Neutra significa que o PNJ entende que os caminhos de ambos os lados se cruzaram por mero acaso, mas isto está prestes a se encerrar, pois cada um vai para um lado.

Reação Hostil: O PNJ irá agir com hostilidade diante da presença dos aventureiros. Esta reação pode ser porque o PNJ é territorialista ou é um monstro de baixa inteligência e de natureza hostil. Mas, acredite, em boa parte dos casos uma reação hostil é provocada pelo comportamento dos Personagens Jogadores (PJs).

O mais curioso de tudo, é observar a reação dos aventureiros. As regras de MASMORRAS ESQUECIDAS estabelecem que um combate é uma situação desfavorável e é importante que os jogadores tenham plena noção disso. Alguns perceberão a gravidade da situação no primeiro golpe que seu aventureiro receber, enquanto que outros terão que perder alguns personagens para entender que reações hostis irão causar problemas e prejuízos.

Isso não significa que você deva punir os jogadores por decisões estúpidas. As regras, por si só, se encarregarão disso. O que o Mestre deve fazer está do lado oposto da balança: conceda recompensas para os jogadores que conseguirem pensar soluções criativas. De nada adianta você dizer que os jogadores devem pensar duas vezes antes empunhar suas espadas se esta ponderação não traz, de fato, bons frutos. Eles precisam enxergar benefícios imediatos e de médio prazo ou não se sentirão satisfeitos. Estes benefícios podem vir na forma de Tesouros (e, consequentemente, XPs) ou na forma de informações úteis ou facilidades nos encontros posteriores.

Mas poucos benefícios são mais eficazes que a alteração na reação dos PNJs e esta é uma ferramenta importante para o Mestre. Caso julgue que os jogadores estão se esforçando para resolver os problemas de forma criativa, recompense-os mudando a reação dos PNJs de Neutra para Amistosa ou de Hostil para Neutra. Esta é uma forma de dizer aos jogadores que os PNJs responderam positivamente ao que eles fizeram e as pessoas que antes eram indiferentes aos aventureiros agora são aliados (alguns até mais poderosos que os próprios PJs). Ou ainda, monstros que outrora seriam inimigos mortais agora toleram a presença dos personagens, ainda que estejam longe de firmar alianças ou nutrir o sentimento de amizade. Ainda assim, os aventureiros ganharão XPs por superar um obstáculo, mesmo sem empunhar espadas ou conjurar feitiços mágicos.

Preparando uma Aventura

Basicamente, a "aventura" é apenas o ambiente do jogo, geralmente um mapa e anotações sobre alguns pontos de interesse. À medida que os jogadores dizem aonde seus personagens vão e o que eles fazem, você consulta

o mapa e suas anotações para descrever o que acontece como resultado.

Não tente planejar todas as contingências: é certo que os jogadores farão algo inesperado durante a aventura e você terá de lidar com isso, pensando por conta própria e inventando novas coisas à medida que o jogo continua. Assim como você desafia os jogadores com a aventura, eles irão desafiá-lo a acompanhar sua criatividade coletiva.

Aventuras em Masmorras

Masmorras são ambientes de aventuras típicos do jogo, são locais desolados e inexplorados que, por um motivo ou outro, devem ser investigadas pelos Personagens Jogadores. É importante que o Mestre crie masmorras para suas aventuras antes do jogo começar, estabelecendo seu propósito e o que há nela.

1. Propósito

Quando estiver criando uma masmorra, a primeira questão que você deve responder é: Por que diabos os Personagens Jogadores irão se arriscar em explorar esta masmorra perigosa, cheias de monstros e armadilhas?

Eis alguns cenários possíveis:

Explorar o Desconhecido: Comum nas histórias clássicas da Era Pulp. Um ou mais Aventureiros ouviram falar de algum local antigo e querem explorá-lo para conhecê-lo. Alguns personagens jogadores acabam se envolvendo por outros motivos ou necessidades.

Combater uma Invasão Maligna: Goblins estão atacando as fazendas da região e o Barão ofereceu uma recompensa para quem quer que impeça esta ameaça; os personagens jogadores ficarão felizes em ajudar.

Missão de Resgate: Algum aliado ou amigo dos Personagens Jogadores foi sequestrado e agora eles devem se esgueirar ou invadir a caverna, torre ou masmorra do vilão para resgatar a vítima. Ou ainda, o sequestrado é algum filho ou filha de um Duque ou rico mercador que oferece uma recompensa para aqueles que conseguirem resgatar seu estimado ou estimada.

Cumprir uma Busca: o Templo local, a quem os personagens jogadores devem um favor, gostaria de recuperar uma relíquia antiga de uma fortaleza abandonada no alto de uma montanha e o Sumo Sacerdote pede aos aventureiros que façam uma expedição para trazer tal relíquia. Esta e outras demandas deste tipo podem ser designadas aos aventureiros, dependendo de suas alianças, motivações, crenças ou até mesmo dívidas.

Caça ao tesouro: Este é uma situação surpreendentemente comum (bem... talvez não seja tão surpresa assim). Boatos dizem que a masmorra contém um tesouro escondido de grande valor e quem encontrá-lo ficará rico! Claro, talvez não seja um tesouro tão grande assim, ou talvez as pessoas não se arrisquem tanto na masmorra por ela estar cheia de monstros horrendos...

Fuga de Cativeiro: Os personagens jogadores foram capturados por um inimigo e agora se encontram encarcerados sem suas armas, armaduras ou equipamento. Este cenário deve ser usado com cautela pois tende a ser linear (e previsível) demais, correndo o risco de que os jogadores não percebam muita diferença no desfecho das coisas independente do que façam.

Existem inúmeros outros cenários possíveis e cada um deles terá muitas variações. Determinar o propósito da aventura fará com que responder as próximas questões seja ainda mais fácil.

2. Tipo de Ambientação

Qual a masmorra que será usada? São os subterrâneos de uma fortaleza em ruína? Ou talvez seja uma caverna que serve de covil para alguns Kobolds, ou a tumba de um antigo feiticeiro, guardada por mortos-vivos?

Existem muitas possibilidades, mas não se esqueça do propósito da aventura em si. Se você estabeleceu um objetivo, certos tipos de masmorras serão mais apropriadas que outras.

3. Escolha Monstros Especiais

Agora que você você sabe o que levará os personagens jogadores até a masmorra e que tipo de local ela é, é hora de decidir que tipos de criaturas habitam o local. Por exemplo, se uma caverna serve de covil para Kobolds, é natural que você encontre Kobolds por lá. Da mesma for,a uma tumba de um antigo feiticeiro guardada por mortos-vivos irá conter alguns zumbis e esqueletos.

4. Desenhe o mapa da Masmorra

Mapas da masmorra podem ser desenhados em papel quadriculado ou à mão livre. Crie sua masmorra com aposentos onde os encontros provavelmente ocorrerão e ligue estes aposentos com corredores.

Um exemplo de Masmorra se encontra no Apêndice B.

5. Popule a Masmorra

"Popular" uma masmorra significa estabelecer o conteúdo de cada aposento. Existem diversas possibilidades: um aposento pode conter um monstro específico (que pode ou não possuir algum tesouro), uma armadilha (que pode ou não guardar um tesouro), um tesouro desprotegido, um elemento especial (algo diferente de um monstro, armadilha ou tesouro; frequentemente um enigma ou algum tipo de obstáculo, ou estar simplesmente vazia.

O Mestre de Jogo pode escolher o conteúdo de cada aposento ou pode determiná-lo aleatoriamente usando a tabela abaixo:

O QUE HÁ NESTE APOSENTO?	
2d6	**Conteúdo do Aposento**
2	Tesouro Desprotegido
3-4	Vazio
5-7	Monstro
8-9	Monstro com Tesouro
10	Armadilha
11	Conteúdo Especial
12	Armadilha com Tesouro

Um tesouro desprotegido geralmente estará oculto (como em uma sala secreta ou dentro de algum recipiente incomum, etc.).

Um tesouro pode estar guardado por uma armadilha (como um dardo envenenado na fechadura de um baú, ou um vidro de gás venenoso irá se quebrar caso o recipiente seja aberto). Tais precauções podem dispensar que o tesouro esteja oculto, enquanto que outros tesouros podem estar ocultos e guardados por armadilhas. Quando uma armadilha é ativada, uma Jogada de Proteção deve ser feita para minimizar os danos causados por ela. Não é uma má ideia esconder bem um tesouro de forma que os personagens jogadores não o encontrem; não fique preocupado caso um tesouro passe desapercebido pelos jogadores. Se você entregar a localização exata de todos os tesouros da aventura, seus jogadores não saberão dizer se eles chegaram ali pelos próprios méritos e esperteza.

Um monstro pode ser selecionado pelo Mestre ou determinado aleatoriamente, a partir de tabelas de encontros aleatórios. Tradicionalmente, níveis na superfície possuam monstros de 1 Dado de Vida ou menos, o nível subterrâneo imediatamente abaixo será habitado por monstros de 2 Dados de Vida e assim por diante, mas o Mestre pode popular sua masmorra da forma que desejar.

Um monstro com tesouro pode indicar um lar ou covil, ou pode se tratar de um grupo de monstros carregando tesouros encontrados por eles mesmos.

Uma armadilha é algum tipo de dispositivo mecânico com a intenção de ferir os personagens jogadores, incluindo coisas como lâminas oscilantes, alçapões com fossos ou flechas que disparam de orifícios das paredes. Veja "Armadilhas" mais adiante para mais informações.

Um conteúdo especial pode ser um enigma, quebra-cabeça ou obstáculo de algum tipo como portas que só podem ser abertas por uma combinação ou chave escondida em algum outro local da masmorra; ou um oráculo que possa ser capaz de responder perguntas sobre a masmorra. Qualquer coisa é válida, não importa o quão exótica ela seja. Você pode, por exemplo, incluir uma "fonte mágica", capaz de mudar aleatoriamente os valores das habilidades de quem beber por um determinado período de tempo. De forma geral, um aposento com um conteúdo especial irá conter algo que seja interessante para os personagens jogadores ou um obstáculo no caminho deles.

Aposentos vazios não possuem monstros, armadilhas, tesouros nem conteúdos especiais. Isso não significa que eles estão verdadeiramente "vazios". Um aposento ainda terá coisas como lareiras, mesas, cadeiras, tochas e tapeçarias; mesmo assim será considerado um aposento vazio. Em outras palavras, um aposento considerado vazio não possui itens ou coisas dignas de interesse para os personagens jogadores.

6. Toques finais

Se desejar, o Mestre pode criar uma ou mais tabelas de encontros aleatórios para a sua masmorra, especialmente se a natureza do local implicar em algum tipo de patrulha ou vigília.

Lembre-se de que suas descrições precisam entregar aos jogadores coisas que sejam interessantes ou que instiguem os jogadores a se perguntarem o que há do outro lado da porta. Algumas descrições adicionais ajudam a tornar as coisas mais incertas e irão exigir que os jogadores façam algo. Vamos ver um exemplo de um aposento com um tesouro desprotegido.

> **Mestre de Jogo:** Esta sala contem um baú, colocada contra a parede oposta em que vocês estão.
>
> **Jogador 1:** Vamos procurar por monstros escondidos e se a gente não achar nada, vamos deixar o ladrão procurar por armadilhas no baú.

Meio chato, né? Então tente algo diferente no lugar:

> **Mestre de Jogo:** Nesta sala vocês podem ver uma cadeira com adornos elaborados colocada de frente a uma mesa cheia de coisas sobre ela. Duas tochas apagadas estão nas paredes, presas por anteparos.
>
> **Jogador 1:** Se nós não encontrarmos nenhum monstro escondido, acho que o ladrão pode procurar por armadilhas perto da cadeira e da mesa, enquanto que o resto de nós poderá procurar por passagens secretas... talvez um destes anteparos possa abrir alguma coisa nesta sala. E o que há na mesa, afinal?

Detalhes assim dão coisas para os jogadores procurarem, abrirem, empurrarem e mexerem. Os jogadores não sabem se esta é uma sala vazia ou se é um aposento com algum tesouro guardado, mas sabem o que devem fazer para responder a esta indagação.

Armadilhas

Listadas abaixo, eis algumas sugestões de armadilhas típicas de uma masmorra. Armadilhas mais mortais podem ser criadas combinando armadilhas simples, tornando seus efeitos mais difíceis de serem evitados ou ampliando o dano causado.

Armadilhas não são necessariamente confiáveis e o Mestre de Jogo pode escolher fazer uma jogada de probabilidade para cada vítima em potencial até que a armadilha seja ativada (2 chances em 6, por exemplo). Ou, uma armadilha pode ser acionada apenas quando uma certa quantidade de peso for aplicada sobre seu dispositivo, então personagens mais leves e com menos carga podem passar ilesos criando uma falsa sensação de que não há nada ali.

Alarme: Todos num raio de 9 metros devem fazer Jogadas de Proteção ou ficarão surdos por 1d8 turnos por conta do barulho ensurdecedor. Isso irá alertar monstros próximos e o Mestre pode escolher monstros errantes que chegarão em 2d10 turnos.

Armadilha de Flechas: Uma besta engatilhada oculta ataca quem passar, com um Bônus de Ataque +1, causando 1d6+1 pontos de dano em um ataque bem sucedido.

Calhas: São normalmente ocultas por um alçapão. Quem ativar a armadilha deverá fazer uma Jogada de Proteção (com seu modificador de Destreza aplicado) ou irá cair em algum nível abaixo da masmorra. Calhas normalmente causam pouco ou nenhum dano à vítima.

Queda de Pedras: Rochas caem do teto. Quem acionar a armadilha deverá ser bem sucedido em uma Jogada

de Proteção (adicionando o modificador de Destreza) ou levará 1d10 pontos de dano.

Clarão de Luz: Com o mecanismo acionado uma luz forte é direcionada contra a pessoa que acionou a armadilha. Este personagem e qualquer outra pessoa que olhar diretamente para a luz deverão ser bem sucedidos em uma Jogada de Proteção contra magia ou ficarão cegos por 1d8 turnos.

Jato Atrai-Monstros: um líquido de cheiro forte, mas inofensivo é disparado contra o personagem que acionou a armadilha. O cheiro, no entanto, atrai monstros predadores, aumentando as chances de monstros se aproximarem por até 1d6 horas (ou até que seja lavado).

Poça de Óleo: Óleo é despejado no chão do aposento. Qualquer pessoa que tentar andar por esta superfície deverá fazer uma Jogada de Proteção (adicionando seu modificador de Destreza) ou irá cair e permanecer prostrado no chão e não poderá sair do lugar. O óleo é inflamável e pode ser incendiado por tochas ou outras fontes de fogo carregadas pelos personagens que escorregarem e caírem.

Armadilha de Fosso: Normalmente ocultos por um alçapão frágil, portas falsas ou ilusões. A vítima deve fazer uma Jogada de Proteção (adicionando o modificador de Destreza, ou sofrerá dano por queda (1d6 a cada 3 metros de altura, em um limite de 20d6). Uma armadilha de fosso pode se tornar mais mortal quando há espinhos, ácidos ou criaturas perigosas no seu fundo.

Dardos Envenenados: Um lançador de dardos irá atacar a pessoa que ativou a armadilha, com um Bônus de Ataque +1 e 1d6-1 pontos de dano. A vítima deve ser bem sucedida em uma Jogada de Proteção contra o Veneno ou morrerá em 1d6 turnos.

Gás Venenoso: Um gás surgirá de frestas das paredes e teto, enchendo a sala onde os personagens estão. Todos os afetados devem ser bem sucedidos em uma Jogada de Proteção (adicionando o modificador de Constituição) ou morrerão. Alguns gases venenosos são inflamáveis e podem ser incendiados por tochas ou outras fontes de fogo, causando 1d6+1 pontos de dano em cada personagem dentro da área afetada. Uma Jogada de Proteção bem sucedida irá livrar o personagem do dano.

Farpa Envenenada: Uma pequena agulha é disparada de um buraco de fechadura ou orifício pequena e injeta veneno no dedo do personagem que estiver manuseando o dispositivo protegido (normalmente Ladrões tentando abrir fechaduras). A vítima deverá ser bem sucedida em uma Jogada de Proteção (adicionando o modificador de Constituição) ou morrerá.

Porta levadiça: Uma porta levadiça cai e bloqueia a passagem. O personagem que acionar a armadilha deverá ser bem sucedido em uma Jogada de Proteção ou irá receber 3d6 pontos de dano.

Pedregulhos Rolantes: Uma rocha esférica ou cilíndrica irá rolar por um corredor e alta velocidade. Qualquer um que esteja no caminho deve ser bem sucedido em uma Jogada de Proteção (adicionando bônus de Destreza) ou irá receber 2d6 pontos de dano. Alternativamente, se o corredor não oferecer um lugar para escapar (ou seja, não existe espaço que permita ao personagem sair do caminho), é necessário que os personagens corram e ultrapassem a rocha para evitar o dano.

Armadilha de Lâminas: Uma lâmina ou lança é derrubada do teto em cima do personagem que acionou a armadilha e qualquer pessoa que esteja na linha de trajetória. Este ataque é feito com um Bônus de Ataque +1 e causa 1d8 pontos de dano.

Armadilha Mágica: Quando esta armadilha é acionada, um feitiço (a critério do Mestre) é ativado, tomando como alvo o personagem que ativou a armadilha e possíveis vítimas adjacentes, dependendo do Feitiço. Escolhas mais comuns incluem Ilusões, Maldições ou Muralha de Fogo.

Aventuras nos Ermos

Embora este jogo se chame MASMORRAS ESQUECIDAS, isso não significa que masmorras são os únicos ambientes de aventuras que você pode elaborar. Aventuras ao ar livre (como em povoados, florestas, bosques, vales e tundras) também rendem ótimos encontros e excelentes aventuras.

1. Propósito

Esta é praticamente a mesma tarefa descrita para as masmorras. Os personagens jogadores devem adentrar em uma área específica procurando por um povoado ou vilarejo para encontrar suprimentos, um templo ou igreja para que possam cuidar de seus ferimentos ou qualquer outra coisa que eles precisem. Uma vez que os personagens adentrem na área, o Mestre de Jogo pode deixar pistas sobre possíveis oportunidades de aventuras por meio de boatos, recompensas, demandas da população local e assim por diante.

2. Tipo de Ambientação

Decida se a área é selvagem e remota ou territórios povoados, qual o clima predominante, quantos povoados, vilarejos e cidades estão presentes no local e assim por diante.

Você pode desenhar e planejar o território baseados nos objetivos dos aventureiros. Por exemplo, se os Personagens Jogadores decidirem buscar oportunidades de riquezas na cidade mais próspera do reino, você pode decidir onde ela fica e descrevê-la por rumores sobre sua prosperidade e esplendor, a partir de relatos de viajantes que já estiveram lá. Se estas descrições deixarem os personagens intrigados e eles decidirem partir para lá, o Mestre deve decidir quais os obstáculos e ameaças eles encontrarão no caminho.

Por outro lado, sua ambientação deve fazer sentido, e isso ajuda jogadores a tomarem decisões importantes quando estiverem viajando. Por exemplo, áreas sob o domínio dos humanos terão sinais de civilização ao longo do percurso como os campos, fazendas, estradas e fortificações. Áreas dominadas por monstros selvagens serão decadentes e perigosas, com poucos locais onde os personagens possam reabastecer seus suprimentos de comida ou água. Um vale ocupado há muitos anos, mas que foi abandonado após um ataque de um dragão pode conter construções em ruínas, paredes chamuscadas e vegetação crescendo em meio aos locais que antes eram fazendas e campos abertos.

3. Desenhe um mapa da região

Agora chegou a hora de desenhar o mapa da área. Neste momento, você deve decidir a abrangência da sua nova região. Alguns preferem se ater a um ponto notório e seus entornos, outros preferem desenhar algo um pouco mais amplo, como uma porção de um reino ou até mesmo um reino inteiro.

A escala pode ser importante para determinar o tempo de viagem entre um local e outro. Normalmente papel quadriculado ou hexagonais são úteis para este propósito, onde cada quadrado (ou hexágono) equivalem a alguma distância. O mais útil é a escala onde cada quadrado equivale a 30km, pois esta é, convenientemente, a distância média que um grupo de aventureiros pode cobrir em um dia de viagem.

Cada porção do seu mapa terá um certo tipo de terreno: rios, florestas, planícies e montanhas são apenas alguns exemplos. Todas estas áreas terão um clima apropriado.

Por fim, crie lugares que possam ser visitados e explorados, como cidades, vilarejos, ruínas e outras masmorras esquecidas. Muitos aventureiros preferem ter uma base de operações, como uma cidade, vila ou fortificação. Certifique-se de incluí-la no seu mapa também.

4. Locais e Pessoas Interessantes

Descreva, ao menos, um povoado inicial e uma masmorra que você espera que o grupo explore. Crie alguns detalhes para possíveis encontros nos locais definidos acima. Este é um trabalho puramente criativo e o Mestre pode ir tão longe quanto sua imaginação permitir: ele pode estabelecer tradições, datas, feriados, leis e até mesmo um alfabeto inteiro se quiser. Descreva os PNJs mais importantes e seus objetivos e convicções, que podem ou não entrar em conflito com o interesse dos próprios personagens jogadores. Você pode, inclusive, determinar que organizações e guildas operam na região. Mas não se preocupe em detalhar cada centímetro do seu mapa! Deixe lacunas para expandir posteriormente, depois que você adquirir experiência e se familiarizar com o jogo, o grupo de jogadores e seus personagens.

5. Crie Tabelas de Encontros

Quando estiver criando áreas ao ar livre, um toque final que poderá torná-la única é uma tabela de encontro aleatória feita especialmente para ela. Escolha desafios, obstáculos, eventos e monstros que combinem com o clima da região e o tipo de terreno que está sendo explorado. O capítulo de monstros possui uma seleção de criaturas diversas o bastante para cobrir muitas possibilidades. Utilize suas descrições para estabelecer quais deles estariam perambulando pela região que você deseja criar.

Criando uma Campanha

Uma campanha é o mundo além da aventura: as cidades, florestas, costas e reinos do mundo de fantasia. Os jogadores quase certamente desejarão que seus personagens explorem áreas selvagens, visitem cidades e façam todos os tipos de coisas no mundo de fantasia. No início do jogo, você pode rabiscar um mapa de uma vila simples (como ponto inicial) e um pouco da área ao redor. (O local da primeira aventura, uma floresta sombria, talvez?). À medida que os jogadores levem seus personagens de aventura em aventura, você pode expandir o pequeno mapa em um mundo de fantasia completo: com continentes, reinos e grandes impérios à sua disposição.

Se quiser pegar um atalho, você pode colocar sua campanha inteira em um mundo ficcional criado pelo autor de um dos seus livros favoritos de fantasia. A maioria deles possui mapas e o autor já criou os detalhes e o ambiente do mundo para você. Por exemplo, a Era Hiboriana de Conan (Robert E. Howard), de Elric e os campeões eternos (Michael Moorcock) e a Terra Agonizante (Jack Vance) são cenários populares já prontos para o jogo. De fato, editoras já criaram materiais de campanha para os três exemplos acima.

Pontos de Experiência

Pontos de Experiência são concedidos a Jogadores por ganharem tesouros e matarem monstros, como descrito anteriormente na seção do Jogador. Pode parecer um contrassenso que o tesouro deixe os personagens mais experientes de alguma forma, mas essa não é a intenção de conferir experiência para cada peça de ouro. Peças de ouro são a medida posterior do quanto os personagens (Jogadores) foram engenhosos para obtê-las. As peças de ouro não são a fonte da experiência: elas são o resultado mensurável dela.

Dito isto, existem muitas formas alternativas para Mestres concederem XP. Por exemplo, a participação ativa na campanha pode render experiência para cada hora real de jogo, assim como a resolução de enigmas e ajuda a aliados. Uma solução especialmente inteligente ou uma vitória épica pode garantir o dobro do valor normal de XP concedido, enquanto um fracasso abismal poderia render a metade.

Alguns Mestres fazem todos os Pontos de Experiência obtidos como parte de um total comunitário a ser dividido igualmente, já que nem todos os personagens têm as mesmas oportunidades em uma aventura. Outros preferem um jogo mais competitivo, onde cada jogador adquire XP de acordo com seus feitos pessoais.

Se notar que o sistema que estiver usando leva os jogadores a tomarem decisões ruins (procurando combates desnecessários ou procurando por armadilhas para desarmar), você pode considerar alguns ajustes no sistema. Isso também vale para o sistema "oficial" de conceder experiência. Lembre-se, o Mestre é o juiz supremo sobre o que funciona melhor para o jogo e qualquer regra pode ser mudada para se ajustar ao grupo.

Não há muitos detalhes dados sobre os monstros pois, quanto mais detalhes são dados, mais sua própria imagem mental do mundo de fantasia ficará preso em um só estilo. Não vamos dizer que formigas gigantes são vermelhas, noturnas, com 90 cm de comprimento e gostam de comer elfos. Porque, na sua mente, elas podem ser azuis, ter 1,5 m de comprimento e comer apenas plantas, exceto quando atacadas. Os detalhes sobre monstros jogam barreiras na frente da sua imaginação. Sim, detalhes também podem inspirar a imaginação, mas presumimos que, se você está interessado no jogo de fantasia em primeiro lugar, sua imaginação é boa e não precisa de detalhes sobre o tamanho de uma formiga gigante.

Contudo, uma característica importante sobre todos os monstros é que eles podem ver no escuro.

A seguir, temos um guia rápido sobre como ler as descrições dos monstros:

Classe de Armadura: A "Classe de Armadura" do monstro. Seu uso é explicado nas regras de combate.

Ataques: Lista a quantidade de ataques que o monstro faz e o dano que eles causam. A maioria dos monstros tem um ataque e causa 1d6 de dano; contudo, existem algumas exceções.

Pontos de Experiência: São apresentados depois do nível de Dados de Vida Equivalentes (DVE) e lista a quantidade de XP que o grupo de aventureiros ganha ao matar a criatura. Contudo, em alguns casos, o Mestre pode conceder os pontos de experiência por derrotar uma criatura sem matá-la (evitá-la de forma criativa, capturá-la para levá-la para casa etc.). Alguns monstros têm vários Pontos de Experiência listados: isso porque alguns monstros têm uma variação de dados de vida. A ordem é sempre do DV menor para o maior.

Dados de Vida: É a quantidade de dados de vida (d6) jogados para determinar os PV da criatura individual. Se houver um mais ou um menos ao lado do número, some ou subtraia tal valor do total, apenas uma vez.

Dados de Vida Equivalentes: Usado para separar os monstros em "níveis de dificuldade", para que, ao criar uma aventura, o Mestre tenha uma orientação sobre o que os personagens conseguem ou não conseguem aguentar. Alguns monstros têm vários DVEs listados: isso porque alguns monstros têm uma variação de dados de vida. A ordem é sempre do DV menor para o maior.

Resistência à Magia: "Resistência à Magia" não é um dos itens, mas algumas criaturas podem ter "resistência à magia". A porcentagem indicada é a chance de que qualquer magia usada contra a criatura (exceto bônus das armas) não funcione. Para determinar se uma magia usada funciona ou não, jogue um d100. A magia falhará se o resultado for menor do que a porcentagem indicada.

Deslocamento: "Deslocamento" é a taxa de movimentação do monstro e é tratada da mesma forma que os PJs.

Teste de Proteção: "Teste de Proteção" não é um dos itens, mas todas as criaturas têm um teste de proteção. É o número alvo no d20 que o monstro precisa igualar ou superar para evitar uma ameaça ou reduzir o seu efeito. Ela é definida ao subtrair dos DV do monstro de 19. Por exemplo, um monstro com 4 DV tem teste de proteção 15.

Especial: Geralmente é apenas uma "indicação" para o Mestre, para lembrá-lo de que o monstro possui uma habilidade especial.

Bônus de Ataque: O bônus de ataque do monstro é igual ao seu dado de vida (limite máximo de +15). Por exemplo, um monstro com 3 DV ataca com um bônus "para acertar" +3.

Lista de Monstros

Aqui estão todos os monstros, apresentados em ordem alfabética.

Anão

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 1+1

Ataques: Martelo de Guerra

Especial: Intuição de trabalhos em pedra

Deslocamento: 6

DVE/XP: 1/15

As estatísticas acima são para anões comuns sem características extraordinárias. Um anão de infantaria geralmente tem 7 pontos de vida, refletindo sua habilidade e vitalidade geral. Anões mais fortes

(sargentos, por exemplo) podem ter mais dados de vida ou bônus incomuns de ataque, até mesmo habilidades mágicas se os anões forem mágicos em seu universo de fantasia. (O mito nórdico é um bom exemplo disso.) Não se preocupe de tratar anões PNJs poderosos como guerreiros ou tipos de personagem: apenas determine a quantidade correta de dados de vida e as habilidades (se tiver) e continue com a fantasia.

Aparição

Classe de Armadura: 16

Dados de Vida: 4

Ataques: Toque (Veja abaixo)

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 24

DVE/XP: 6/400

Aparições são poderosos inumanos, imunes a todas as armas não-mágicas, exceto as de prata (que só causam metade do dano). Flechas são particularmente ineficazes contra eles, e mesmo as flechas mágicas ou as de prata só infligem um ponto de dano por acerto. Eles drenam 1 nível por acerto. Aparições podem ser encontradas montando cavalos de batalha bem treinados ou montarias mais incomuns que tolerem sua presença.

Aranha Gigante

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 2+2

Ataques: Picada (Veja abaixo)

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 18

DVE/XP: 5/240

Aranhas gigantes são caçadoras agressivas. Apenas as aranhas gigantes maiores fazem teias. Qualquer um nas teias de aranha gigante precisa fazer um teste de proteção para não ficar preso. Aqueles que têm sucesso no teste de proteção podem lutar e se mover (1,5 m por rodada) através da teia. Aranhas gigantes atacam de surpresa com um resultado 1-5 em d6, sendo capazes de se esconder muito bem nas sombras. A picada de uma aranha gigante é muito venenosa.

Banshee

Classe de Armadura: 19

Dados de Vida: 7

Ataques: Garra

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 12

DVE/XP: 11/1.700

Banshees são criaturas fadas (ou mortas-vivas) horríveis que moram em pântanos ou outros locais abandonados. Elas só podem ser afetadas por magia, armas mágicas ou de prata. Banshees têm resistência à magia 49% e são imunes a encantamentos. Seu grito (uma vez por dia) exige um teste de proteção contra a morte ou o alvo morrerá em 2d6 rodadas. Elas podem se mover sobre a água e outros terrenos como se estivesse em terra firme, mas correr sobre a água anula sua resistência à magia por 3d6 horas. Elas parecem humanas magras com cabelos longos e fibrosos e olhos amarelos brilhantes. Geralmente vestem mantos com capuz. À critério do Mestre, tais criaturas podem ser mortas-vivas ao invés de fadas, sendo consideradas com 9 DV para tentativas de expulsão.

Basilisco

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 6

Ataques: Mordida

Especial: Olhar petrificante

Deslocamento: 6

DVE/XP: 8/800

Basiliscos são grandes lagartos cujo olhar transforma em pedra qualquer um que os olhe nos olhos (lutar sem olhar resulta em -4 de penalidade "para acertar"). Se o olhar do basilisco for refletido para ele próprio, ele tem 10% de chance de forçar o basilisco a fazer um teste de proteção para evitar se transformar em pedra.

Bugbear

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 3+1

Ataques: Arma ou mordida

Especial: Surpreender oponentes

Deslocamento: 9

DVE/XP: 3/120

Esses humanoides grandes, peludos e parecidos com goblins são mais furtivos do que seu tamanho sugere, quase sempre tendo a chance de surpreender os oponentes mais alertas com um resultado de 1-3 no d6 (50%) das vezes.

Caçador Invisível

Classe de Armadura: 16

Dados de Vida: 8

Ataques: Mordida

Especial: Voo, invisibilidade

Deslocamento: 12

DVE/XP: 9/1.100

Caçadores invisíveis são geralmente encontrados como resultado da magia Caçador Invisível. Eles são seres voadores invisíveis criados para seguir um único comando feito pelo conjurador.

Cão do Inferno

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 4–7

Ataques: Mordida

Especial: Sopra fogo

Deslocamento: 12

DVE/XP: 5/240; 6/400; 7/600; 8/800

Cães do inferno são cachorros do submundo ou dos planos inferiores que sopram fogo. Além de morder, eles podem soprar fogo a cada rodada, causando 2 de

dano por dado de vida (3 m de alcance, teste de proteção reduz dano à metade).

Cão Teleportador

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 6

Ataques: Mordida

Especial: Teletransporte

Deslocamento: 12

DVE/XP: 4/240

Cães teleportadores são caçadores de matilha, inteligentes e extraordinariamente amistosos com aqueles que não são malignos. Eles podem se teletransportar por distâncias curtas (sem erro) e atacar na mesma rodada: na maioria dos casos (75%), o cão teleportador será capaz de se teletransportar para trás de um oponente e atacá-lo pelas costas (com bônus).

Carniçal

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 2

Ataques: Garra

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 9

DVE/XP: 3/60

Carniçais são caçadores mortos-vivos, devoradores de cadáveres. Como a maioria dos mortos-vivos, eles são imunes a magias de Enfeitiçar e Sono. A característica mais perigosa dessas criaturas horríveis e perspicazes é seu toque paralisante: qualquer um que seja atingido por um carniçal precisa ter sucesso em um teste de proteção ou a vítima fica paralisada por 3d6 turnos.

Cavalo

Cavalos têm CA 12, sendo que os cavalos de montaria possuem 2 DV e os cavalos de guerra possuem 3 DV. Cavalos se movem com deslocamento 18.

Centauro

Classe de Armadura: 14, 16 c/ escudo

Dados de Vida: 4

Ataques: Arma ou coice

Especial: Nenhum

Deslocamento: 18

DVE/XP: 5/240

Meio-homens, meio-cavalos, centauros são combatentes ferozes e criaturas bem conhecidas da mitologia. O Mestre pode escolher qualquer "versão" do centauro do mito ou do folclore para sua campanha: alguns são malignos, outros são distantes e alguns são profetas.

Centopeia Gigante (grande)

Classe de Armadura: 19

Dados de Vida: 4

Ataques: Mordida

Especial: Veneno (veja abaixo)

Deslocamento: 18

DVE/XP: 6/400

Um horror com seis metros de comprimento de quitinas, múltiplas pernas e pinças afiadas que pingam veneno (+6 de modificador no teste de proteção do oponente).

Centopeia Gigante (média)

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 2

Ataques: Mordida

Especial: Veneno (veja abaixo)

Deslocamento: 15

DVE/XP: 4/240

A centopeia gigante de tamanho humano é uma predadora mortal com partes protegidas, uma mordida terrível e um veneno letal (apesar de relativamente fraco, +6 de modificador no teste de proteção do oponente).

Centopeia Gigante (pequena)

Classe de Armadura: 10

Dados de Vida: 1d2 PV

Ataques: Mordida

Especial: Veneno (veja abaixo)

Deslocamento: 13

DVE/XP: 2/30

Centopeias letais gigantes de tamanho pequeno inoculam um veneno letal em cada mordida, mas não causam dano se o alvo passar no teste de proteção (+4 de modificador no teste de proteção do oponente).

Cocatriz

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 5

Ataques: Mordida

Especial: Bicada transforma em pedra

Deslocamento: 6/18 (voando)

DVE/XP: 7/600

Parece um galo com asas de morcego e uma longa cauda serpentina. Sua bicada transforma inimigos em pedra, a menos que eles tenham sucesso em um teste de proteção.

Cubo Gelatinoso

Classe de Armadura: 11

Dados de Vida: 4

Ataques: Golpe

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 6

DVE/XP: 5/240

Cubos gelatinosos são cubos semitransparentes que se escorregam pelas passagens subterrâneas, engolfando detritos e cadáveres para digerir. Toda sua substância é ácida: se o cubo tiver sucesso no ataque, a vítima precisa fazer um teste de proteção ou ficar paralisada (6

turnos), tempo no qual o cubo tentará devorar sua vítima. A maioria dos cubos gelatinosos possui vários tesouros metálicos ou gemas que eles engolfaram, mas não puderam digerir. Cubos gelatinosos são imunes à eletricidade e ao frio.

Demônios

Demônios são criaturas dos planos inferiores de existência, mas são ocasionalmente encontrados em lugares onde foram escravizados para servirem como guardiões por magos ou clérigos Caóticos poderosos. As variedades mais inteligentes também podem ser interrompidas enquanto tramam seus próprios planos. Não existe distinção significativa no jogo entre demônios e diabos.

Demônio, Baalroch

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 9

Ataques: Espada ou chicote (2d6)

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 6/15 (voando)

DVE/XP: 10/1.400

O nome Baalroch significa, à grosso modo, o Bisão de Baal: os Baal-aurochs (aurochs eram bisões que mediam 3,6 metros na altura dos ombros e Baal é uma antiga divindade maligna pagã). Esses demônios poderosos se parecem um pouco com grandes minotauros com grandes asas de morcego. Eles queimam com o fogo do inferno e são envoltos em chamas. As magias de conjuradores abaixo do 6º nível não os afetam e, contra conjuradores de alto nível, eles possuem 75% de resistência a todas as magias. Em combate, o Baalroch usa o chicote e a espada: o chicote pode ser usado para atingir grandes distâncias – um ataque bem-sucedido puxa a vítima para perto do Baalroch para que ela seja queimada pelo corpo do demônio (3d6 de dano). Baalrochs são chamados em textos antigos de Balor ou Baalor, que pode ser o nome de um único demônio do que um termo para todos eles. Um Baalroch poderia ser forçado ou iludido a trabalhar para um poderoso mago, mas o risco seria imenso.

Demônio, Lêmure

Classe de Armadura: 12

Dados de Vida: 3

Ataques: Garra

Especial: Regenera (1 PV/rodada)

Deslocamento: 3

DVE/XP: 4/120

Lêmures são vagamente humanoides: sua carne parece feita de lama, deslocada e macia em seus corpos horríveis. Como crinas e miseráveis, os lêmures são formas mais inferiores de demônios, manifestações carnais das almas condenadas. Esses demônios só podem ser permanentemente destruídos se seus corpos forem borrifados com água benta.

Djinni

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 7+1

Ataques: Punho ou arma (2d6)

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 9/24 (voando)

DVE/XP: 9/1.100

Os djinn são um dos gênios do folclore, criaturas do ar (e possivelmente dos planos elementais). Eles podem carregar até 350 quilos de peso e possuem vários poderes mágicos. Um djinni pode criar água e comida de boa qualidade, assim como objetos de madeira e pano. Eles também podem criar objetos de metal (incluindo moedas), mas tais metais criados por magia desaparecem com o tempo. Os djinn podem invocar ilusões que, apesar de serem excelentes, desaparecem quando são tocadas. Djinn podem assumir uma forma gasosa (não podem atacar ou serem atacados, podem entrar em qualquer lugar que não seja impermeável) e podem ficar invisíveis à vontade. Finalmente, um djinni pode se transformar em um furacão, da mesma forma que um elemental do ar, varrendo qualquer criatura com 1 DV ou menos (o diâmetro do furacão é de 3 m). Tipos mais poderosos de djinn podem fornecer desejos limitados e até mesmo desejos verdadeiros.

Doppelganger

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 4

Ataques: Garra

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 9

DVE/XP: 5/240

Um doppelganger pode mudar sua forma para lembrar a aparência física (incluindo equipamento e roupas) de qualquer pessoa. Tais criaturas são imunes a sono e feitiços e são consideradas resistentes à magia quando se trata de anular trancas arcanas e magias similares. Eles possuem um teste de proteção muito bom (+5) contra todos os tipos de magia.

Dragões

Todos os dragões possuem um sopro de algum tipo, que pode ser usado até três vezes ao dia. O Mestre escolhe quando um dragão usará sua arma de sopro ou pode jogar (50% de chance) em cada rodada.

Os Mestres não devem jogar os pontos de vida do dragão, como fariam com os outros monstros. Em vez disso, determine a categoria de idade do dragão: isso dirá tanto os pontos de vida por dado quanto a quantidade de dano por dado de vida o sopro do dragão causa conforme seus dados de vida.

CATEGORIA DE IDADE DO DRAGÃO

Teste	Idade	Pontos Vida/ Dados de Vida
1	Muito Jovem	1
2	Jovem	2
3	Imaturo	3
4	Adulto	4
5	Antigo	5
6	Muito Antigo (100 anos)	6
7	Ancião (100–400)	7
8	Venerável (400+)	8

SOPROS DE DRAGÃO

Formato*	Tipo
Nuvem	Gás
Cone	Flamejante/Congelante
Linha	Saliva

* As dimensões do sopro de um dragão dependem do tipo do dragão. Por exemplo, um dragão "adulto" tem 4 pontos de vida e causa 4 pontos de dano com o sopro por dado de vida. Então, um dragão "adulto" com 6 DV teria 24 PV e causaria 24 pontos de dano de ácido ao usar seu sopro.

Perceba que dragões, embora perigosos, não são oponentes invencíveis. Em um mundo de fantasia medieval, dragões são um problema comum em vez de uma criatura divina das lendas, então as estatísticas dos dragões refletem que eles são inimigos letais, mas não míticos. É claro que o Mestre está livre para criar um conceito mais "mítico" dos dragões. Uma vez que o dado não é jogado para os pontos de vida dos dragões, é possível que um dragão realmente mítico tenha "valores" por dado de vida do que realmente é possível conseguir em um dado.

Dragão Azul

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 8–10

Ataques: Mordida

Especial: Sopra relâmpago

Deslocamento: 12/24 (voando)

DVE/XP: 10/1.400; 11/1.700; 12/2.000

Dragões azuis sopram uma rajada elétrica em uma linha de 1,5 m de largura por 30 m de comprimento, afetando tudo em seu caminho. Um teste de proteção bem-sucedido contra a rajada reduz o dano à metade.

Dragão Branco

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 5–7

Ataques: Mordida

Especial: Sopra frio

Deslocamento: 12/24 (voando)

DVE/XP: 7/600; 8/800; 9/1.100

Dragões brancos são geralmente encontrados em regiões frias, onde eles podem se camuflar na neve e no gelo, deitados à espera da presa. Eles sopram um cone de ar e gelo intensamente frio com 21 m de comprimento e 9 m de base.

Dragão Dourado

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 10–12

Ataques: Mordida

Especial: Sopra gás venenoso ou fogo

Deslocamento: 12/24 (voando)

DVE/XP: 12/2.000; 13/2.300; 14/2.600

Dragões dourados têm a tendência leal, sempre podem falar e conjuram magias como se fossem um mago de nível igual à sua categoria de idade (então, dragões "muito antigos" são magos de 6° nível). Eles podem soprar fogo em um cone de 27 m de comprimento e quase 9 metros de largura na base ou gás clorídrico em uma nuvem de 15 m de diâmetro.

Dragão Negro

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 6–8

Ataques: Mordida

Especial: Sopra ácido

Deslocamento: 12/24 (voando)

DVE/XP: 8/800; 9/1.100; 10/1.400

Dragões negros sopram um ácido corrosivo mortal ao invés de soprar fogo. O ácido cobre tudo em uma linha de 1,5 m de largura e 18 m de comprimento.

Dragão Verde

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 7–9

Ataques: Mordida

Especial: Sopra gás venenoso

Deslocamento: 12/24 (voando)

DVE/XP: 9/1.100; 11/1.400; 11/1.700

Dragões verdes sopram uma nuvem de gás venenoso de 15 m de diâmetro. Um teste de proteção bem-sucedido reduz o dano à metade.

Dragão Vermelho

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 9–11

Ataques: Mordida

Especial: Sopra fogo

Deslocamento: 12/24 (voando)

DVE/XP: 11/1.700; 12/2.000; 13/2.300

Dragões vermelhos são as feras cuspidoras de fogo das lendas. Eles podem soprar fogo em um cone de 27 m de comprimento e quase 9 metros de largura na base.

Dríade

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 2

Ataques: Adaga de madeira

Especial: Enfeitiçar Pessoa

Deslocamento: 12

DVE/XP: 3/60

Dríades são belos espíritos femininos das árvores e elas não se aventuram para longe de seus lares. Elas podem conjurar (como um poder mágico nativo) um forte feitiço que funciona como a magia Enfeitiçar Pessoa, com -2 no teste de proteção. Aqueles que são enfeitiçados raramente retornam ou podem ser mantidos por cem anos e um dia dentro da árvore da dríade.

Efreeti

Classe de Armadura: 16

Dados de Vida: 10

Ataques: Punho ou espada (2d6)

Especial: Muralha de Fogo

Deslocamento: 9/24 (voando)

DVE/XP: 12/2.000

Os efreet são um tipo de gênio, ligados ao fogo (diferente dos djinn, que possuem poderes sobre o ar). Um efreeti pode carregar até 500 quilos e, sob as circunstancias corretas, eles podem ser forçados a trabalharem como escravos (até eles descobrirem como se libertar). Um efreeti pode conjurar Muralha de Fogo. Eles parecem humanos gigantes com traços cruéis, com a pele tremeluzindo com chamas.

Elementais

Elementais são manifestações vivas das formas básicas da matéria: terra, ar, fogo e água. Eles geralmente são invocados de seus planos nativos de existência para servir algum arcano poderoso. Esses seres também podem ser "presos" em objetos ou estruturas para fornecer propriedades mágicas aos objetos. Elementais são muito pouco inteligentes, mas são poderosos como as forças da natureza que de fato são.

Elemental da Água

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 8, 12, 16

Ataques: Golpe (2d6)

Especial: Vira barcos

Deslocamento: 6/18 (nadando)

DVE/XP: 9/1.100; 13/2.300; 17/3.400

Elementais da água não podem se afastar mais de 18 m de um grande corpo de água e seu dano é reduzido em 1d6 se o oponente não estiver em pé dentro da água. Esses seres poderosos podem virar barcos pequenos e podem virar um navio se tiverem 1d4+4 rodadas para trabalharem nisso. Na água, eles podem atacar navios, esmagando-os em pedaços em 1 hora se não forem impedidos ou distraídos.

Elemental do Ar

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 8, 12, 16

Ataques: Golpe (2d6)

Especial: Furacão

Deslocamento: 36 (voando)

DVE/XP: 9/1.100; 13/2.300; 17/3.400

Elementais do ar podem se transformar em um furacão de ar com diâmetro de 9 m., arremessando criaturas com 1 DV ou menos em grandes distâncias (e possivelmente matando-as). Furacões elementais têm aproximadamente 30 m de altura.

Elemental do Fogo

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 8, 12, 16

Ataques: Golpe (2d6)

Especial: Incendiar materiais

Deslocamento: 12

DVE/XP: 9/1.100; 13/2.300; 17/3.400

Elementais do fogo são massas disformes de chamas, talvez com uma aparência vagamente humanoide. Seus ataques fazem materiais inflamáveis se incendiarem se o material fracassar no teste de proteção (determinado pelo Mestre).

Elemental da Terra

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 8, 12, 16

Ataques: Punho (2d6)

Especial: Destruir pedra

Deslocamento: 6

DVE/XP: 9/1.100; 13/2.300; 17/3.400

Elementais da terra são formas humanoides brutais de rocha e terra. Eles esmagam os oponentes com seus grandes punhos, embora o dano seja reduzido em 1d6

se o oponente não estiver parado sobre a terra. Elementais da terra podem destruir estruturas de pedra, capazes de derrubar até mesmo a muralha de um castelo numa questão de 1d4+4 minutos.

Elfo

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 1+1

Ataques: Arco longo ou espada

Especial: Nenhum

Deslocamento: 12

DVE/XP: 1/15

O exemplo acima é um elfo típico: combatentes treinados teriam o máximo de 7 PV. Obviamente, os elfos encontrados por um grupo de aventureiros terão poderes e atributos variados. O Mestre pode determinar tais poderes como ele quiser, de acordo com a forma que ele imagina os elfos. Eles podem ser habitantes das florestas como n'O Hobbit, de Tolkien, ou os altos elfos d'O Senhor dos Anéis, ou podem ser o povo fada da lenda irlandesa. Em qualquer caso, como com os anões, não se preocupe em ajustar seus elfos "avançados" aos limites das classes de personagem – apenas invente os atributos para se ajustarem à sua necessidade. PNJs não estão sujeitos às regras que controlam a criação de personagens jogadores. Eles são ferramentas para uma boa fantasia, e não um exercício de aplicar fórmulas.

Ente

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 7–12

Ataques: Golpe

Especial: Controlar árvores

Deslocamento: 6

DVE/XP: 7/600; 8/800; 9/1.100; 10/1.400; 11/1.700; 12/2.000

Entes são protetores e "pastores" das florestas, possuindo aparência de árvores. Dependendo do seu tamanho, entes podem ter diferentes dados de vida e dano; entes com 7 a 8 dados de vida causam 2d6 de dano por golpe de seus galhos-mãos, entes com 9-10 dados de vida causam 3d6 de dano e entes com 11-12 dados de vida causam 4d6 de dano. Todos os entes podem "despertar" as árvores a até 18 m, permitindo que elas andem com deslocamento 3 e possivelmente ataquem (não mais do que duas árvores por vez podem ser acordadas com o comando de um único ente).

Espectro

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 6

Ataques: Toque (Veja abaixo)

Especial: Drena 2 níveis por acerto

Deslocamento: 15/30 (voando)

DVE/XP: 9/1.100

Espectros são criaturas parecidas com aparições sem corpos físicos. Quando um espectro atinge um oponente, seja com a mão ou com a arma, o toque drena dois níveis da vítima. Apenas armas mágicas podem causar dano a um espectro. Em alguns casos, tais criaturas terríveis podem estar montadas em feras vivas se as feras forem treinadas para tolerar a presença de mortos vivos. Qualquer ser morto (ou drenado além do nível 0) por um espectro se torna um espectro, um servo miserável de seu criador.

Esqueleto

Classe de Armadura: 11, 12 c/ escudo

Dados de Vida: 1/2

Ataques: Golpe ou arma

Especial: Nenhum

Deslocamento: 12

DVE/XP: 1/15

Esqueletos são os ossos animados de um morto, geralmente sob o controle de algum mestre maligno.

Fungo Amarelo

Classe de Armadura: N/D

Dados de Vida: N/D

Ataques: Veja abaixo

Especial: Esporos venenosos

Deslocamento: 0

DVE/XP: 3/60

O fungo amarelo é subterrâneo; ele não se move nem ataca. Contudo, se for encostado ou atingido, ele pode (50% de chance) liberar uma nuvem de esporos venenosos, com quase 3 m de diâmetro. Um fracasso no teste de proteção indica que o personagem morre de uma forma bem horrível. Tocar o fungo amarelo causa 1d6 de dano de ácido. Essa vegetação pode ser destruída com fogo.

Gárgula

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 4

Ataques: Garra

Especial: Voo

Deslocamento: 9/15 (voando)

DVE/XP: 6/400

Gárgulas são seres alados que se parecem com as monstruosidades esculpidas para adornar as paredes das catedrais e muitas masmorras. Eles podem ser predadores cruéis.

Geleia Ocre

Classe de Armadura: 11

Dados de Vida: 5

Ataques: Golpe ácido

Especial: Relâmpago divide a criatura

Deslocamento: 3

DVE/XP: 6/400

Geleias ocres são limos amorfos que causam dano com sua superfície ácida. Elas dissolvem os aventureiros que matam, impossibilitando o uso de Reviver os Mortos.

Gigantes

Gigantes são um dos componentes básicos no jogo de fantasia, criaturas imensas e perigosas que geralmente saboreiam a carne humana. A maioria não é particularmente inteligente.

Gigante da Colina

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 8

Ataques: Arma (2d6)

Especial: Arremessa pedras

Deslocamento: 12

DVE/XP: 9/1.100

Gigantes da colina são os menores entre as raças gigantes. A maioria consiste de brutais habitantes de cavernas que se vestem em peles e couros não curtidos. Eles arremessam pedras que causam 2d8 pontos de dano.

Gigante do Fogo

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 11+3

Ataques: Arma (2d6)

Especial: Arremessa pedras, imunidade ao fogo

Deslocamento: 12

DVE/XP: 12/2.000

Gigantes do fogo são geralmente encontrados perto de montanhas vulcânicas, em grandes castelos de basalto e até mesmo de ferro. Eles arremessam pedras que causam 5d6 pontos de dano e são imunes ao fogo.

Gigante do Gelo

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 10+1

Ataques: Arma (2d6)

Especial: Arremessa pedras, imunidade ao frio

Deslocamento: 12

DVE/XP: 12/2.000

Gigantes do gelo habitam regiões frias, onde podem construir (ou conquistar) castelos em lugares remotos de neve e gelo. Eles arremessam pedras ou grandes pedaços de gelo que causam 4d6 pontos de dano e são imunes ao frio.

Gigante da Nuvem

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 12+2

Ataques: Arma (3d6)

Especial: Arremessa pedras

Deslocamento: 15

DVE/XP: 13/2.300

Gigantes das nuvens são feras sagazes, geralmente vivendo em castelos nas nuvens (daí seu nome). Eles arremessam pedras que causam 6d6 pontos de dano. Gigantes das nuvens são famosos por sua habilidade de farejar comida, inimigos e ingleses.

Gigante da Pedra

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 9

Ataques: Clava (2d6)

Especial: Arremessa pedras

Deslocamento: 12

DVE/XP: 10/1.400

Gigantes da pedra moram em cavernas, isoladas na solidez das montanhas. Eles arremessam pedras que causam 3d6 pontos de dano e podem ser bem engenhosos na preparação de emboscadas em suas montanhas nativas. Viajantes que passem pelo território dos gigantes da pedra raramente voltam.

Gigante da Tempestade

Classe de Armadura: 18

Dados de Vida: 16

Ataques: Arma (3d6)

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 15

DVE/XP: 16/3.200

Gigantes da tempestade são os maiores dos gigantes, os mais inteligentes, mágicos e com maior chance de falar com humanos ao invés de simplesmente devorá-los. Gigantes da tempestade podem viver em castelos subaquáticos assim como nas alturas das montanhas. Eles arremessam pedras que causam 7d6 pontos de dano e possuem o poder de conjurar Controlar o Clima.

Gnoll

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 2

Ataques: Mordida

Especial: Nenhum

Deslocamento: 9

DVE/XP: 2/30

Gnolls são humanoides altos com cabeças de hiena. Eles podem ser encontrados tanto acima do solo quanto em cavernas subterrâneas. Eles se reúnem em clãs vagamente organizados, geralmente viajando longe para roubar e matar com uma ferocidade de predador.

Goblin

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 1-1

Ataques: Arma

Especial: -1 "para acertar" sob a luz do dia

Deslocamento: 9

DVE/XP: < 1/10

Goblins são criaturas pequenas (cerca de 1,2 m) que habitam florestas sombrias, cavernas subterrâneas e (possivelmente) os mundos sobrenaturais das fadas. Eles atacam com -1 "para acertar" quando estão sob a luz do sol.

Golens

Golens são criaturas de formato humanoide construídas para servir seus mestres, geralmente magos ou sumo-sacerdotes poderosos. Geralmente são usados como guardiões. Golens não podem ser atingidos com armas não-mágicas e são imunes a todos os tipos de magias usadas para criá-los (golens de ferro são imunes a fogo, por exemplo). Você pode encontrar os detalhes nas descrições dos monstros.

Golem de Carne

Classe de Armadura: 10

Dados de Vida: 12

Ataques: Punho

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 8

DVE/XP: 12/2.000

Uma criação costurada de membros humanos e outras partes, como o monstro de Frankenstein. O dano causado por eletricidade cura o golem e ele fica mais lento se for atingido por magias de fogo e frio. Nenhum outro tipo de magia além de eletricidade, fogo ou frio afeta o golem de carne. Apenas armas mágicas +1 ou melhores podem ferir um golem de carne.

Golem de Ferro

Classe de Armadura: 16

Dados de Vida: 13

Ataques: Punho ou arma

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 6

DVE/XP: 17/3.500

Golens de ferro são imensas estátuas móveis de ferro. Eles podem soprar uma nuvem de gás venenoso de 3 m de raio, assim como atacar com grande força. Apenas armas mágicas +3 ou melhores podem ferir um golem de ferro. Essas estátuas gigantes ficam mais lentas se forem atingidas por magias de eletricidade, mas magias de fogo restauram seus pontos de vida. Nenhum outro tipo de magia os afetam.

Golem de Pedra

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 16

Ataques: Punho

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 6

DVE/XP: 16/3.200

Golens de pedra são massivas estátuas de pedra animadas por poderosas magias (bem mais fortes do que animar objetos, em outras palavras). Eles ficam mais lentos se forem atingidos por magias de fogo e sofrem dano/são curados por magias como Pedra em Lama e a forma revertida. Magias que afetem pedras (e magias de fogo) são as únicas que os afetam. Eles só podem ser atingidos por armas mágicas +2 ou melhores.

Górgon

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 8

Ataques: Chifrada

Especial: Sopro transforma em pedra

Deslocamento: 12

DVE/XP: 10/1.400

Górgons são criaturas parecidas com touros com escamas de dragão. Seu sopro transforma pessoas em pedra (18 m de alcance, permite teste de proteção).

Grifo

Classe de Armadura: 16

Dados de Vida: 7

Ataques: Mordida

Especial: Voo

Deslocamento: 12/27 (voando)

DVE/XP: 8/800

Grifos possuem o corpo de um leão, com asas, cabeça e patas dianteiras de uma águia. Tais criaturas podem ser adestradas e usadas como montarias. Eles geralmente fazem ninhos em altas montanhas, onde colocam seus ovos e caçam. Uma vez os grifos que começam a voar podem ser domesticados, jovens grifos e ovos de grifos possuem um valor muito alto em mercados de grandes cidades ou para barões e arcanos.

Harpia

Classe de Armadura: 12

Dados de Vida: 3

Ataques: Garras

Especial: Voo, canção da sereia

Deslocamento: 6/18 (voando)

DVE/XP: 4/120

Harpias possuem a parte superior do corpo de uma mulher e a parte inferior e as asas de um falcão. Sua canção é um feitiço que atrai as vítimas até a harpia (teste de proteção permitido) e o toque da harpia conjura um efeito equivalente à magia Enfeitiçar Pessoa (novamente, o teste de proteção é permitido).

Hidra

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 5–12 (igual ao nº de cabeças)

Ataques: 5–12 mordidas

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 9

DVE/XP: 7/600; 8/800; 9/1.100; 10/1.400; 11/1.700; 12/2.000

Hidras são grandes criaturas similares a cobras ou lagartos com várias cabeças. Cada cabeça possui um dado de vida próprio e, quando a cabeça é morta, ela para de lutar. O corpo possui Dados de Vida iguais a quantidade de cabeças, então é uma questão de boa estratégia para aventureiros se concentrarem em matar as cabeças (quando todas as cabeças forem mortas, o

corpo morre) ou em matar a criatura atacando seu corpo (nesse caso, as cabeças morrem também). Também são conhecidas hidras que sopram fogo ou regeneram suas cabeças.

Hipogrifo

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 3+1

Ataques: Garras

Especial: Voo

Deslocamento: 12/27 (voando)

DVE/XP: 3/60

O hipogrifo parece um grifo, tendo a cabeça, garras dianteiras e asas de uma água, mas, em vez do corpo de um leão, ele tem corpo de cavalo. O poema Orlando Furioso (escrito em 1516) sugere que o hipogrifo é o cruzamento de um grifo e um cavalo, mas, aparentemente, eles são uma espécie independente, pois a tradição folclórica diz que grifos atacam frequentemente os hipogrifos. Hipogrifos não são tão difíceis de treinar quanto grifos. Novamente, de Orlando Furioso:

"*De lá o mago o tirou, mercê do encanto / E tendo-o preso, não se satisfez: / A trabalhar sem trégua alcançou tanto / Que lhe pôs rédea e sela após um mês. / Assim a terra, o ar e todo o canto / Sem resistência percorrer o fez...*"

Homem-Lagarto

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 2+1

Ataques: Garra ou espada

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 6/12 (nadando)

DVE/XP: 2/30

Homens-lagarto são humanoides reptilianos, geralmente vivendo em vilas tribais nas profundezas de pântanos fétidos. Alguns podem prender sua respiração por longas durações (uma hora ou mais), enquanto outros realmente conseguem respirar debaixo d'água. Alguns homens-lagarto usam uma espada perigosa, feita de um osso afiado.

Humanos

Os humanos são uma raça tão versátil que qualquer quantidade de "monstros" ou PNJs pode ser feita a partir deles. Guerreiros furiosos, membros de tribo, homens das cavernas, princesas, sumos-sacerdotes malignos, capitães da guarda, soldados rasos e taverneiros são "monstros" humanos diferentes.

Não tente construir seus personagens não jogadores de acordo com as regras para personagens jogadores. Aqui estão alguns exemplos. Caso contrário, apenas invente suas estatísticas e habilidades.

Humano Bandido

Classe de Armadura: 12

Dados de Vida: 1

Ataques: Arma

Especial: Nenhum

Deslocamento: 12

DVE/XP: 1/15

Bandidos são grupos itinerantes de ladrões, às vezes organizados em pequenos exércitos liderados por um chefe mais poderoso e com capitães com mais dados de vida.

Humano Furioso

Classe de Armadura: 12

Dados de Vida: 1+2

Ataques: Arma

Especial: Fúria

Deslocamento: 12

DVE/XP: 2/30

Furiosos são humanos normais, mas que lutam com uma ferocidade surpreendente. Um bônus de +2 é adicionado em suas jogadas de ataque. Eles não usam armaduras mais pesadas do que a armadura de couro.

Humano Sargento

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 3

Ataques: Arma

Especial: Nenhum

Deslocamento: 12

DVE/XP: 3/60

Sargentos são normalmente encontrados no comando de 1d6+5 humanos soldados. Eles são os líderes das unidades da guarda e de outros pequenos grupos militares em castelos e exércitos.

Humano Soldado

Classe de Armadura: 12

Dados de Vida: 1

Ataques: Arma

Especial: Nenhum

Deslocamento: 12

DVE/XP: 1/15

Soldados servem como guardas da cidade, mercenários e infantaria. Eles geralmente estão equipados com uma armadura de couro e uma maça, espada ou lança. Para cada cinco soldados, geralmente há um sargento.

Inumano

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 3

Ataques: Garra (Veja abaixo)

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 9

DVE/XP: 5/240

Inumanos vivem em tumbas, cemitérios e túmulos. Eles são mortos-vivos e, por isso, não são afetados por magias de enfeitiçar ou de sono. Inumanos são imunes a todas armas não mágicas, com a exceção de armas de prata. Qualquer humano morto ou com os níveis

completamente drenados (1 nível por acerto) por um inumano se torna um inumano.

Kobold

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 1/2

Ataques: Arma

Especial: Nenhum

Deslocamento: 6

DVE/XP: < 1/10

Kobolds são humanoides subterrâneos que vagamente lembram goblins. Eles possuem -1 de penalidade "para acertar" quando lutam acima do solo. Muitos usam fundas ou arcos curtos e lutam com espadas curtas ou clavas com cravos em combate corporal.

Lesma Gigante

Classe de Armadura: 11

Dados de Vida: 12

Ataques: Mordida

Especial: Expele ácido (2d6)

Deslocamento: 6

DVE/XP: 13/2.300

Essas massas tremendamente enormes de carne viscosa e flexível são completamente imunes a golpes de concussão. Além da sua poderosa mordida, lesmas gigantes podem expelir sua saliva ácida (um alvo por vez). O alcance básico da saliva é de 18 m e, dentro desse alcance, a saliva tem 50% de chance "para acertar" (não é necessária uma jogada "para acertar"). Para cada 3 m adicionais de alcance, a chance "para acertar" é reduzida em 10%. Em seu primeiro ataque com o ácido, a lesma só possui 10% de chance "para acertar" dentro de 18 m e nenhuma chance de atingir além desse alcance. Algumas lesmas gigantes possuem acidez mais ou menos fatal (modificando o dano dessa forma).

Licantropos

Licantropos são homens-fera, particularmente aqueles cuja doença permite o uso de uma forma híbrida de homem e animal. Eles podem ser atingidos por armas normais, mas armas de prata podem causar dano adicional. Se qualquer personagem ficar com menos de 50% dos seus pontos de vida por causa de um licantropo, o personagem se torna um licantropo.

Licantropo, Homem-Rato

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 3

Ataques: Arma

Especial: Controla ratos, licantropia

Deslocamento: 12

DVE/XP: 4/120

Homens-ratos são normalmente encontrados nas cidades, vagando por becos sombrios. Homens-ratos podem controlar ratos e são extremamente furtivos (surpreendendo oponentes com 1-4 em um d6).

Licantropo, Homem-Urso

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 7+3

Ataques: Mordida

Especial: Licantropia

Deslocamento: 9

DVE/XP: 8/800

Homens-urso são normalmente encontrados em florestas temperadas.

Licantropo, Lobisomem

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 3

Ataques: Mordida ou Garra

Especial: Licantropia

Deslocamento: 12

DVE/XP: 4/120

Lobisomens são os licantropos tradicionais vistos nos filmes de terror. Geralmente, só são afetados por armas de prata ou mágicas e frequentemente estão na forma humanoide, exceto durante a lua cheia, etc.

Lich

Classe de Armadura: 19

Dados de Vida: 12–18

Ataques: Toque

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 6

DVE/XP: 15/2.900; 16/3.200; 17/3.500; 18/3.800; 19/4.100; 20/4.400; 21/4.700

Liches são restos mortos-vivos de arcanos, que se tornaram mortos-vivos pelos próprios atos deliberados durante a vida ou como resultado de outras energias mágicas (possivelmente envolvendo algum erro em suas magias). Um lich possui a mesma capacidade de conjuração do mago original (o mesmo nível que os DV do lich). O toque de um lich causa paralisia sem teste de proteção e a simples visão de uma dessas criaturas temíveis causa paralisia em um ser com 4 DV ou menos. Liches são altamente malignos e inteligentes.

Limo Cinza

Classe de Armadura: 11

Dados de Vida: 3

Ataques: Golpe

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 1

DVE/XP: 5/240

O limo cinza é quase idêntico a uma pedra úmida, mas é uma substância amorfa e pegajosa que devora suas presas e cadáveres com suas secreções acidas, batendo para frente para atingir os inimigos. Limos cinzas são imunes a magias, dano por calor e frio. Metal (mas não pedra ou madeira) precisa fazer um teste de proteção contra o ácido quando for exposto ao limo cinza

(mesmo que o contato seja tão breve quanto o de uma espadada) ou ficará estragado. Quando o limo cinza atinge um personagem com armadura de metal, a armadura precisa fazer um teste de proteção de item. Apenas corte e perfuração causam dano ao limo cinza: ele é imune a concussão e esmagamento.

Lodo Verde

O lodo verde não é tecnicamente um monstro, mas um risco extremamente perigoso em tumbas subterrâneas e outros lugares. Qualquer substância metálica ou orgânica que ela toque começa a se transformar em lodo verde (teste de proteção). Ele pode ser morto com o fogo ou frio extremo e a transformação pode ser revertida através do uso da magia Curar Doenças.

Mantícora

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 6+4

Ataques: Espinhos de cauda

Especial: Voo

Deslocamento: 12/8 (voando)

DVE/XP: 8/800

Um monstro horrível com asas de morcego, a face de um humano selvagem, o corpo de um leão e uma cauda inclinada com 24 espinhos de ferro. A mantícora pode arremessar até 6 dos seus espinhos de ferro da sua cauda por rodada, até uma distância máxima de 54 m.

Medusa

Classe de Armadura: 11

Dados de Vida: 6

Ataques: Mordida venenosa ou arma

Especial: Olhar petrificante

Deslocamento: 9

DVE/XP: 8/800

Medusas são criaturas horríveis com a face de uma mulher, mas cabelos retorcidos de cobras. Elas não possuem pernas, mas o corpo de uma serpente. O olhar de uma medusa transforma qualquer um que olhe para ela em pedra. Além do ataque corporal relativamente fraco da medusa, o cabelo de cobra faz um ataque por rodada, sem causar dano, mas inoculando um veneno letal com um golpe bem-sucedido (teste de proteção permitido).

Minotauro

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 6+4

Ataques: Arma

Especial: Nunca se perde em labirintos

Deslocamento: 12

DVE/XP: 6/400

O minotauro é um predador devorador de pessoas da mitologia grega, com a cabeça de um touro e o corpo de um homem massivo, coberto com pelos desgrenhados. Às vezes, eles usam machados grandes e a maioria não é particularmente inteligente.

Múmia

Classe de Armadura: 16

Dados de Vida: 5+1

Ataques: Toque (Veja abaixo)

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 6

DVE/XP: 7/600

Múmias não podem ser atingidas por armas normais e até mesmo armas mágicas só causam metade do dano ao serem usadas contra elas. Seu toque também causa uma doença de podridão que impede a cura mágica e faz os ferimentos curarem a um décimo do ritmo normal. A magia Curar Doenças pode aumentar o ritmo de cura até a metade do normal, mas uma Remover Maldição é necessária para eliminar a maldição da múmia.

Ogro

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 4+1

Ataques: Arma

Especial: Nenhum

Deslocamento: 9

DVE/XP: 4/120

Ogros são normalmente bem estúpidos, mas versões mais inteligentes podem ser encontradas aqui e ali. Às vezes, ogros são confundidos com trolls.

Ogro Mago

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 5+4

Ataques: Arma

Especial: Magia

Deslocamento: 12/18 (voando)

DVE/XP: 7/600

O ogro mago é um ogro com poderes mágicos, baseados na lenda japonesa. Um ogro mago pode voar, ficar invisível (como a magia), criar um círculo de escuridão mágica com 3 m de raio, mudar para uma forma humana, conjurar Sono e Enfeitiçar Pessoa uma vez por dia e conjurar cone glacial com alcance de 18 m e uma base de 9 m, causando 8d6 pontos de dano a qualquer um que for pego (teste de proteção permitido). O folclore ocidental também possui muitos exemplos de ogros mágicos que mudam de forma (o exemplo mais famoso está no Gato de Botas), então deve haver várias interpretações diferentes dos ogros mágicos, sejam eles chamados "ogros magos" ou não.

Orc

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 1

Ataques: Arma

Especial: Nenhum

Deslocamento: 12

DVE/XP: 1/15

Orcs são humanoides estúpidos e brutais que se unem em tribos de centenas. A maioria habita os subterrâneos e luta com -1 de penalidade "para acertar" na luz do sol. Ocasionalmente, bandos de guerra ou até mesmo tribos inteiras saem de suas cavernas para atacar e pilhar à noite. Líderes orcs são grandes brutos, com DV adicionais, e xamãs magos podem ser encontrados nas tribos maiores. Tribos de orcs odeiam umas às outras e lutarão com selvageria, a menos que sejam contidas por um líder poderoso e temido, como um sumo-sacerdote maligno ou um feiticeiro.

Pássaro Roca

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 12

Ataques: Garra

Especial: Nenhum

Deslocamento: 3/30 (voando)

DVE/XP: 12/2.000

Pássaros roca são grandes aves mitológicas das lendas, grandes o suficiente para caçar elefantes. Elas podem ser treinadas desde pequenas para servir como montarias, por isso ovos e filhotes de pássaro roca seriam grandes tesouros, valendo grandes somas de ouro. Pássaros roca podem crescer até 18 DV, com estatísticas maiores de acordo.

Pégaso

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 2+2

Ataques: Cascos

Especial: Voo

Deslocamento: 24/48 (voando)

DVE/XP: 4/120

Pégasos são cavalos alados da mitologia grega. Outras criaturas pégasos podem ter asas de morcego, alguns podem ser malignos: tais escolhas cabem ao Mestre.

Pudim Negro

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 10

Ataques: Golpe

Especial: Ácido

Deslocamento: 6

DVE/XP: 11/1.700

Pudins negros são globos amorfos com superfície ácida. São predadores subterrâneos e saprófagos. Qualquer arma ou armadura em contato com um pudim negro será dissolvida pelos ácidos da seguinte forma: arma (1 ataque da arma), cota de malha ou armadura menor (1 ataque do pudim), armadura completa (2 ataques do pudim). Se a arma ou armadura for mágica, ela pode sofrer ou fazer um ataque adicional por +1 antes de ser dissolvida. Eles são imunes ao frio e dividem se forem atingidos com eletricidade.

Quimera

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 9

Ataques: Mordida (igual ao nº de cabeças)

Especial: Sopra fogo, voa

Deslocamento: 12/18 (voando)

DVE/XP: 11/1.700

A quimera é uma fera alada de três cabeça: uma de bode, uma de leão e uma de dragão. A cabeça de dragão pode soprar fogo (3 vezes por dia) com alcance de 15 m, causando 3d8 de dano em qualquer um dentro da explosão flamejante (teste de proteção reduz à metade).

Rato Gigante

Classe de Armadura: 12

Dados de Vida: 1-1

Ataques: Mordida

Especial: 5% possuem doença

Deslocamento: 12

DVE/XP: < 1/10

Ratos gigantes são geralmente encontrados em masmorras e possuem o tamanho de um gato, talvez um lince. A mordida de alguns ratos gigantes (1 em 20) causa doença. Um teste de proteção contra veneno é permitido. Os efeitos da doença são decididos pelo Mestre.

Robgoblin

Classe de Armadura: 14

Dados de Vida: 1+1

Ataques: Arma

Especial: Nenhum

Deslocamento: 9

DVE/XP: 1/15

Robgoblins parecem simplesmente goblins grandes, possivelmente uma espécie separada que viveu longe dos seus primos menores. Como uma questão de clima do cenário, o Mestre pode escolher transformar os robgoblins nos goblins "fada" da lenda irlandesa, enquanto os goblins normais são os habitantes do subterrâneo mais ao estilo de Tolkien.

Salamandra

Classe de Armadura: 14, 16

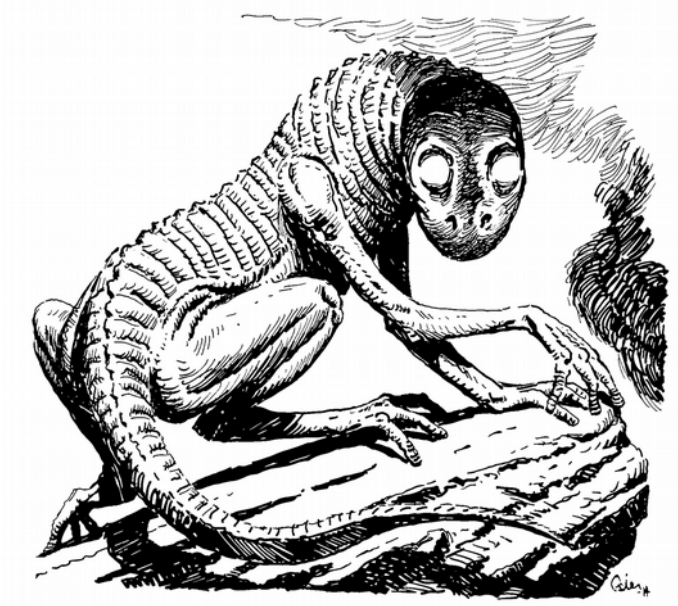
Dados de Vida: 7

Ataques: Constrição ou toque

Especial: Calor, constrição

Deslocamento: 9

DVE/XP: 8/800



Salamandras são criaturas inteligentes dos planos elementais do fogo. Eles possuem a parte superior do corpo de um humano (CA 14) e a parte inferior de uma cobra (CA 16), liberando calor extremamente intenso. O simples toque de uma salamandra causa 1d6 pontos de dano de fogo e elas enrolam suas caudas ao redor dos inimigos, causando 2d8 pontos de dano por esmagamento por rodada. Salamandras não podem ser escravizadas da mesma forma que um djinni ou efreeti.

Serpente Marinha

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 30

Ataques: Mordida

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 18 (nadando)

DVE/XP: 30/8.400

Cabe ao Mestre determinar o tamanho e a natureza das serpentes marinhas. A serpente apresentada aqui seria de tamanho médio, com cerca de 18 metros de comprimento, com as menores tendo a metade do tamanho (com estatísticas ajustadas, claro) e as grandes sendo 50% maiores do que a descrita aqui. Uma serpente marinha é indubitavelmente capaz de engolir um humano inteiro, provavelmente com um resultado natural de 14 ou mais na jogada de ataque. Um personagem engolido por inteiro seria digerido em, talvez, três horas.

Sombra

Classe de Armadura: 12

Dados de Vida: 3+3

Ataques: Toque (Veja abaixo)

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 12

DVE/XP: 4/130

Sombras podem ou não serem mortas-vivas: elas são imunes a feitiços e ao sono, mas o Mestre pode decidir se elas são criaturas mortas-vivas sujeitas ao efeito de expulsão ou se são alguma "outra" coisa horrível, talvez uma manifestação ou uma criatura de outra dimensão. Sombras são escuras e lembram sombras de verdade, apesar de serem mais escuras. Elas não são corpóreas e só podem ser feridas com armas mágicas ou magias. Seu toque macabro drena um ponto de Força por ataque bem-sucedido e, se a vítima chegar a Força 0, ela se torna uma sombra. Os pontos de Força voltam depois de 90 minutos.

Troll

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 6+3

Ataques: Garra

Especial: Regeneração

Deslocamento: 12

DVE/XP: 8/800

Trolls são tão altos quanto ogros, com a mesma força. Diferente dos ogros, contudo, eles atacam com garras e dentes ao invés de armas. Trolls se regeneram, o que significa que o dano causando neles é curado em minutos (3 pontos de vida por rodada). A única forma de matar totalmente um troll é ao afundá-lo em ácido ou queimá-lo. Trolls podem fazer crescer novamente até mesmo cabeças e membros cortados.

Unicórnio

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 4

Ataques: Casco ou chifre

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 24

DVE/XP: 5/240

Unicórnios são geralmente criaturas tímidas e benevolentes que permitirão apenas que donzelas castas se aproximem deles. Eles podem teletransportar uma vez por dia a uma distância de 72 m com um cavaleiro. Quando eles fazem uma investida, seu chifre pode causar dano dobrado. Unicórnios têm resistência à magia de 25%. O chifre do unicórnio possui propriedades de cura, de acordo com a lenda (os detalhes disso, se houver, ficam a cargo do Mestre). Existe um espaço considerável para criar tipos variantes de unicórnios: malignos, voadores etc.

Vagalume Gigante

Classe de Armadura: 15

Dados de Vida: 1+3

Ataques: Mordida

Especial: Nenhum

Deslocamento: 12

DVE/XP: 1/15

As glândulas de luz oleosas de um vagalume gigante brilham com um tom avermelhado e continuam a emitir luz por até 1d6 dias depois de serem removidas (emitindo luz em um raio de 3 metros).

Vampiro

Classe de Armadura: 17

Dados de Vida: 7–9

Ataques: Picada (Veja abaixo)

Especial: Veja abaixo

Deslocamento: 12/18 (voando)

DVE/XP: 9/1.100; 11/1.400; 11/1.700

Vampiros são uns dos mortos-vivos mais poderosos. Eles só podem ser atingidos por armas mágicas e quando são "mortos" dessa forma, eles assumem uma forma gasosa, voltando para seus caixões.

Eles regeneram em um ritmo de 3 PV por rodada, e podem assumir a forma gasosa ou a forma de um morcego gigante à vontade, e podem invocar uma horda de morcegos ou 3d6 lobos vindos da noite. Olhar para os olhos do vampiro exige um teste de proteção com -2 de penalidade, ou o personagem fica enfeitiçado (como na magia Enfeitiçar Pessoa). Ainda mais terrível, a mordida do vampiro drena dois níveis da vítima.

Felizmente, vampiros possuem algumas fraquezas. Eles podem ser mortos (e esses são os únicos métodos conhecidos) ao serem imersos em água corrente, se forem expostos a luz do sol ou se tiverem uma estaca de madeira enfiada em seus corações. Eles fogem ao sentir cheiro de alho, ver um espelho ou símbolos sagrados “bondosos”. Qualquer humano morto por um vampiro se torna um vampiro sob controle do seu criador. A descrição será reconhecida facilmente como o tipo de vampiro "Drácula".

Existem muitas outras possibilidades de vampiros no folclore: Vampiros chineses, por exemplo, são sugadores de sangue mais selvagens do que inteligentes. Além disso, outros modelos culturais com atributos diferentes podem ser criados – que tal um vampiro egípcio mumificado ou um vampiro asteca?

Verme Púrpura

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 15

Ataques: Mordida ou ferroada

Especial: Ferrão venenoso

Deslocamento: 9

DVE/XP: 17/3.500

Vermes púrpuras são anelídeos massivos que crescem até mais de 12 m de comprimento e às vezes possuem mais de três metros de largura. Eles são subterrâneos, escavando túneis nas rochas (ou areia, nos desertos, onde eles possuem uma tonalidade mais amarelada). Tais feras engolem suas presas por inteiro se o resultado do ataque for 4 acima do valor necessário ou se o verme tirar o dobro do número necessário "para acertar". Eles podem engolir qualquer coisa do tamanho de um cavalo ou menor.

Além da temível mordida do verme, ele possui um ferrão venenoso em sua cauda, do tamanho de uma espada e tão mortal nos cortes que causa. O veneno injetado pelo ferrão é letal se a vítima fracassar no seu teste de proteção. O que os vermes púrpuras caçavam no passado (ou talvez ainda cacem, eu lugares profundos) com tais armas naturais devem ter sido terríveis, de fato. Versões aquáticas dos vermes púrpuras também podem existir.

Worg

Classe de Armadura: 13

Dados de Vida: 4

Ataques: Mordida

Especial: Nenhum

Deslocamento: 18

DVE/XP: 4/120

Worgs são grandes lobos do caos, malignos e inteligentes. Às vezes, são usados como montarias por orcs. Eles podem ter origem sobrenatural.

Wyvern

Classe de Armadura: 16

Dados de Vida: 7

Ataques: Mordida ou ferroada

Especial: Voo, ferrão venenoso

Deslocamento: 6/24 (voando)

DVE/XP: 9/1.100

Um wyvern é uma forma de dragão com duas pernas. Tais criaturas são menores e menos inteligentes do que as formas verdadeiras de dragão com quatro pernas, sem mencionar que eles não possuem um ataque de sopro. Wyverns possuem um ferrão venenoso no final de suas caudas, mas eles não possuem coordenação suficiente para atacar com a mordida e o ferrão na mesma rodada. Em qualquer rodada, o wyvern tem 60% de chance de usar sua cauda, que pode atingir a criatura da frente na mesma distância que sua cabeça pode alcançar.

Zumbi

Classe de Armadura: 11, 12 c/ escudo

Dados de Vida: 1

Ataques: Golpe ou arma

Especial: Imune a sono e enfeitiçar

Deslocamento: 6

DVE/XP: 2/30

Zumbis são criaturas sem mente, mortos que andam. São meramente corpos animados que não levam nenhum tipo de contágio morto-vivo, como os carniçais. Se sua morte-vida for contagiosa, eles deveriam valer um pouco mais de experiência do que o descrito aqui e, se um único golpe de um zumbi causar contágio ou qualquer outro tipo de doença, eles devem valer consideravelmente mais. Contudo, o zumbi padrão é simplesmente um cadáver animado que cumpre as ordens de seu mestre.

Monstros Mais Fortes

Não há realmente um limite de até onde os monstros podem chegar, mas geralmente é divertido enganar os jogadores ao colocar supermonstros contra eles. O Mestre deve sentir-se a vontade para ajustar a CA, DV ou outros fatores para deixar os monstros mais desafiadores. Além disso, sinta-se à vontade para

experimentar novas opções, como uma super-raça de orcs, goblins cavaleiros de aranhas ou múmias resistentes ao fogo, apenas para deixar os jogadores alertas.

Níveis dos Monstros

Você pode observar que, embora seja sugerido que os níveis de personagens tenham limites, os níveis dos monstros não têm. Os motivos para isso são simples.

1. Os jogadores agem em grupo e monstros grandes precisam de níveis para superar a desvantagem numérica.
2. Os jogadores costumam ser criativos, enquanto os Mestres permitem que os monstros "ajam estupidamente".

O Mestre pode permitir que os personagens continuem a progredir ou colocar um limite nos níveis dos monstros, se considerar adequado.

Criando Monstros

Monstros não são personagens jogadores e suas habilidades não são determinadas pelas regras para personagens jogadores – nem mesmo as estatísticas das raças que podem ser usadas por jogadores, como os anões. As habilidades do monstro são determinadas pelo Mestre, não pelas regras! Sinta-se à vontade para adicionar asas, ataques de sopro, dados de vida adicionais, versões feridas ou o que for adequado para sua aventura e sua campanha. Estique e puxe, imagine e invente! Você é responsável pela qualidade de espada e magia em seu jogo, não as regras. Por isso, não tente criar monstros de acordo com alguma fórmula de poder. Crie monstros baseado na atmosfera do jogo e em como eles agem na mesa. Crie desafios para os jogadores e não dores de cabeça para você mesmo. Seu trabalho é imaginar e criar, não ser escravo dos livros, tentando descobrir o que você tem "permissão" de fazer.

.

CRIAÇÃO DE MONSTROS

Dados de Vida	Bônus	Teste de Proteção	XP Concedido
< 1	+0	19	10
1	+1	18	15
2	+2	17	30
3	+3	16	60
4	+4	15	120
5	+5	14	240
6	+6	13	400
7	+7	12	600
8	+8	11	800
9	+9	10	1.100
10	+10	9	1.400
11	+11	8	1.700
12	+12	7	2.000
13	+13	6	2.300
14	+14	5	2.600

TABELAS DE ENCONTRO – CHANCES EM 1D6 (ÁREAS SELVAGENS)

Terreno	Aberto	Floresta	Rio, Costa	Selva, Pântano	Colinas, Montanhas	Deserto	Habitado
Perdido	1	1 - 2	1	1 - 3	1 - 2	1 - 3	--
Encontro	1	1 - 2	1 - 2	1 - 3	1 - 3	1 - 2	1

TIPO DE ENCONTRO

1d10	Aberto	Floresta	Rio, Costa	Selva, Pântano	Colinas, Montanhas	Deserto	Habitado
1	Dragão	Dragão	Dragão	Dragão	Dragão	Dragão	Morto-Vivo
2	Monstro	Monstro	Monstro	Monstro	Monstro	Monstro	Humanoide
3	Animal	Animal	Animal	Morto-Vivo	Animal	Morto-Vivo	Homens
4	Humanoide	Animal	Animal	Animal	Humanoide	Animal	Homens
5	Homens	Humanoide	Humanoide	Humanoide	Humanoide	Humanoide	Homens
6	Homens	Homens	Homens	Homens	Homens	Homens	Humanoide
7	Humanoide	Humanoide	Animal	Animal	Humanoide	Humanoide	--
8	Animal	Animal	Animal	Morto-Vivo	Humanoide	Animal	--
9	Monstro	Monstro	Monstro	Monstro	Animal	Morto-Vivo	--
10	Licantropo	Licantropo	Licantropo	Licantropo	Gigante	Monstro	--

HOMENS

1d10	Aberto, Floresta	Rio, Costa	Selva, Pântano	Colinas, Montanhas, Deserto	Habitado
1	PNJs	PNJs	PNJs	PNJs	PNJs
2	Clérigos	Furiosos	Magos	Furiosos	Bandidos
3	Guerreiros	Guerreiros	Furiosos	Guerreiros	Clérigos
4	Bandidos	Piratas	Guerreiros	Bandidos	Comuns
5	Comuns	Piratas	Bandidos	Bandidos	Comuns
6	Bandidos	Bandidos	Bandidos	Bandidos	Comuns
7	Soldados	Guerreiros	Guerreiros	Guerreiros	Soldados
8	Guerreiros	Furiosos	Furiosos	Furiosos	Soldados
9	Furiosos	Magos	Magos	Clérigos	Guerreiros
10	Magos	Clérigos	Clérigos	Magos	Magos

HUMANOIDE

1d10	Aberto, Floresta	Rio, Costa	Selva, Pântano	Colinas, Montanhas, Deserto	Habitado
1	Ogros	Ogros	Ogros	Ogro Mago	Goblins
2	Gnolls	Gnolls	Bugbears	Gnolls	Anões
3	Robgoblins	Orcs	Orcs	Robgoblins	Elfos
4	Elfos	Homens-Lagarto	Homens-Lagarto	Anões	Kobolds
5	Orcs	Robgoblins	Homens-Lagarto	Kobolds	--
6	Orcs	Trolls	Kobolds	Orcs	--
7	Elfos	--	Robgoblins	Goblins	--
8	Kobolds	--	Trolls	Trolls	--
9	Bugbears	--	--	Ogros	--
10	Trolls	--	--	Minotauros	--

ANIMAL

1d6	Aberto, Floresta	Rio, Costa	Selva, Pântano	Colinas, Montanhas, Deserto
1	Worgs	Ratos	Ratos	Cobra G.
2	Cobra G.	Centopeias	Cobra G.	Worgs
3	Aranhas	Cobra G.	Aranhas	Ratos
4	Ratos	Besouro G.	Centopeias	Aranhas
5	Besouro G.	Aranhas	Besouro G.	Centopeias
6	Centopeias	Jogue novamente	Jogue novamente	Jogue novamente

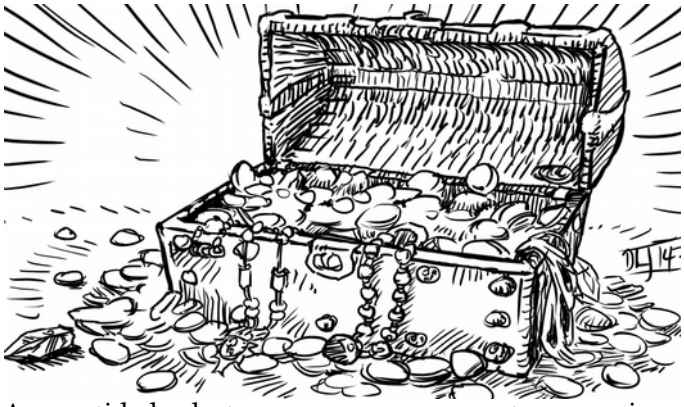
MONSTRO

Dados	Aberto, Floresta	Deserto	Colinas, Montanhas	Selva, Pântano	Rio, Costa
1	Unicórnios	Salamandra	Basilisco	Medusa	Serpente Marinha
2	Dríade	Verme Púrpura	Quimeras	Dríade	Basilisco
3	Centauro	Basilisco	Górgons	Basilisco	Quimeras
4	Basilisco	Górgons	Grifos	Cocatriz	Harpias
5	Homem-rato	Mantícora	Harpias	Quimeras	Medusa
6	Cocatriz	Medusa	Lobisomem	Harpias	Pégasos
7	Cão Teleportador	Pássaro Roca	Hipogrifos	--	--
8	Lobisomem	Jogue novamente	Mantícora	--	--
9	Quimeras	--	Medusa	--	--
10	Mantícora	--	Pégasos	--	--
11	--	--	Pássaro Roca	--	--
12	--	--	Homem-rato	--	--

OUTROS TIPOS

Dados	Dragão	Morto-Vivo	Gigante
1	Dragão Dourado	Banshee	Efreet
2	Dragão Azul	Aparições	Djinn
3	Dragão Negro	Sombra	Gigante do Gelo
4	Dragão Verde	Carniçais	Gigante da Pedra
5	Dragão Vermelho	Esqueletos	Gigante da Colina
6	Dragão Branco	Zumbis	Gigante da Tempestade
7	Wyverns	Inumanos	Gigante do Fogo
8	Hidras	Múmias	Gigante das Nuvens
9	--	Espectro	Entes
10	--	Vampiros	Titãs
11	--	Liches	--
12	--	Jogue novamente	--

.



A quantidade de tesouro que um monstro possui ou guarda geralmente está relacionada com o DVE do monstro. Não é necessariamente realista, mas tenha em mente que o tesouro é uma das formas que o jogo reflete o que o personagem fez: é usado na premiação de pontos de experiência. Com grandes tesouros, os personagens se tornam poderosos sem ter feito muito. Com muitos monstros e pouco tesouro, os personagens não ganharão níveis para refletir seus feitos.

Como uma orientação geral, o valor monetário do tesouro deve ser cerca de 2 a 3 vezes o valor do monstro em pontos de experiência, e tenha em mente que monstros caçando ou em patrulha não estarão levando seu tesouro com eles. Se os personagens não puderem encontrar o lar do monstro, eles podem ficar sem tesouro. Além disso, obviamente não faz sentido que cada javali selvagem e lobo tenham uma reserva de tesouro escondida em algum lugar. Fazer a média dos tesouros da aventura entre vários monstros é uma boa forma de ter certeza que os personagens receberão a quantidade correta de pontos de experiência dos tesouros. Talvez o tesouro dos goblins tenha algo "adicional" para compensar os lobos da área. Se os personagens evitaram os lobos e mataram os goblins, melhor ainda. Se eles tiveram que enfrentar os lobos e nunca encontraram os goblins, então o tesouro estará lá para ser encontrado da próxima vez.

Aqui está uma tabela que o Mestre pode usar como orientação para ajudar na criação de um tesouro:

TABELA DE VALORES DE TESOURO

Teste	Possível Valor do Tesouro (PO)*			
	Valor	PC	PP	PO
1	XP × 1	50%	30%	20%
2–3	XP × 2	20%	50%	30%
4–5	XP × 3	10%	40%	50%
6	XP × 4	–	25%	75%

* O valor total do tesouro é expresso em peças de ouro. Se o valor total do tesouro foi de 100 XP em um resultado 1, o recipiente receberia 20 PO, 300 PP e 5.000 PC

Lembre-se que as moedas encontradas nem sempre são de ouro: o tesouro também pode ter uma mistura de peças de cobre (PC) e de prata (PP). O detalhamento do tesouro dado na tabela de Valores de Tesouro é uma orientação sugerida sobre como dividir o tesouro. Uma peça de ouro (PO) vale 10 peças de prata (PP) ou 100 peças de cobre (PC).

Dividindo a Pilhagem

Assim que os monstros forem mortos e os ferimentos tratados, é hora de dividir o tesouro. É sugerido que o valor total de PO da pilhagem seja totalizado e dividido entre os participantes, cada um recebendo uma "fatia" igual. Muitos Mestres determinam que o tesouro deve ser compartilhado com PNJs, que recebem a fatia integral ou metade dela, dependendo do seu nível. Também é normal que companheiros caídos (mortos) ainda recebam sua parte para ser dada aos seus parentes.

Itens de Tesouro

Além das moedas, os tesouros podem ter gemas, joias e itens mágicos. Tesouros precisam ser interessantes; sequências infinitas de "outra quantidade de tesouro no valor de 100 P.O. no total" é uma receita certeira para entediar os jogadores.

- Para cada **5.000 PO** de valor, existe **10% de chance** de uma troca de 5.000 PO por um item na tabela de Gemas/Joias Maiores ou Itens Mágicos Maiores.
- Para cada **1.000 PO** de valor, existe **10% de chance** de uma troca de 1.000 PO por um item na tabela de Gemas/Joias Médias ou Itens Mágicos Médios.
- Para cada **100 PO** de valor, existe **10% de chance** de uma troca de 100 PO por um item na tabela de Gemas/Joias Menores ou Itens Mágicos Menores.

Calcule a percentagem total do tesouro que pode ser trocada e jogue um d100 para ver se pode jogar por um item em uma das seguintes tabelas. É sugerido que o Mestre comece com os valores de 5.000 PO e desça até os valores de 100 PO. "Joias" se refere a um único item de joalheria.

Lembre-se sempre que estas tabelas são simples orientações: se você quiser colocar um item ou tipo específico de tesouro, vá em frente! Se não quiser incluir gemas, joias ou itens mágicos, deixe os tesouros como moedas. Essas tabelas estão aqui para ajudar apenas quando desejado.

Troca de Tesouro (Exemplo 1)

Se você preencher uma área com 5 esqueletos, seu valor total de XP seria 75. Se fosse jogar na tabela de Valores de Tesouro e tirasse 4, o valor total do tesouro para esse encontro seria (arredondado para baixo): 112 PO, 900 PP e 2.250 PC. Existe 10% de chance de uma troca de 100 PO desse tesouro por um item menor. Se, no d100, você tirar menos de 10%, então o valor do tesouro daquele encontro seria 12 PO, 900 PP, 2.250 PC e um item menor (conforme jogado na tabela Gemas/Joias Menores ou Itens Mágicos Menores).

Troca de Tesouro (Exemplo 2)

Você coloca um minotauro temível em uma sala trancada da masmorra para um total de 400 XP. Jogando na tabela de Valores de Tesouro se o resultado fosse 6, o valor total do tesouro para esse encontro seria: 1.200 PO e 4.000 PP. Existe 10% de chance de uma troca de 1.000 PO desse tesouro por um item médio. Se, no d100, você tirar menos de 10%, então o valor do tesouro daquele encontro seria 200 PO, 4,000 PP e um item médio (conforme jogado na tabela Gemas/Joias Médias ou Itens Mágicos Médios). Com o ouro restante, poderia existir uma chance de 60% de trocar 600 PO por um item menor, seis chances de 100% de trocar 600 PO por seis itens menores ou alguma outra variante com 10% de chance de trocar 100 PO por um item menor (mantendo os 500 PO restantes).

Troca de 5.000 PO

Um resultado de 1–19 em um d20 significa uma jogada na tabela de Gemas/Joias Maiores. Um resultado 20 significa uma jogada na tabela de Itens Mágicos Maiores.

TABELA DE GEMAS/JOIAS MAIORES

Teste	Valor da Gema ou Joia
1	1d100 x 10 PO
2–3	1d100 x80 PO
4–5	1d100 x120 PO
6	1d100 x200 PO

TABELA DE ITENS MÁGICOS MAIORES

Teste	Resultado
1	Jogue 6 vezes na tabela de Poções
2–3	Jogue 1d6+12 na tabela de Pergaminhos
4–5	Jogue 1d6+12 na tabela de Armas e Armaduras
6	Jogue 1d20+40 na tabela de Itens Mágicos Variados (incluindo Anéis e Cajados)

Troca de 1.000 PO

Um resultado de 1–19 em um d20 significa uma jogada na tabela de Gemas/Joias Médios. Um resultado 20 significa uma jogada na tabela de Itens Mágicos Médios.

TABELA DE GEMAS/JOIAS MÉDIAS

Teste	Valor da Gema ou Joia
1	1d100 PO
2–3	(1d100 x 10) + 250 PO
4–5	(1d100 x 10) + 750 PO
6	1d100 x 100 PO

TABELA DE ITENS MÁGICOS MÉDIOS

Teste	Resultado
1	Jogue 3 vezes na tabela de Poções
2–3	Jogue 1d6+6 na tabela de Pergaminhos
4–5	Jogue 1d6+6 na tabela de Armas e Armaduras
6	Jogue 1d20+20 na tabela de Itens Mágicos Variados (incluindo Anéis e Cajados)

Troca de 100 PO

Um resultado de 1–19 em um d20 significa uma jogada na tabela de Gemas/Joias Menores. Um resultado 20 significa uma jogada na tabela de Itens Mágicos Menores.

TABELA DE GEMAS/JOIAS MENORES

Teste	Valor da Gema ou Joia
1	1d6 PO
2–3	1d100 + 25 PO
4–5	1d100 + 75 PO
6	1d100 x 10 PO

TABELA DE ITENS MÁGICOS MENORES

Teste	Resultado
1	Jogue uma vez na tabela de Poções
2–3	Jogue 1d6 na tabela de Pergaminhos
4–5	Jogue 1d6 na tabela de Armas e Armaduras
6	Jogue 1d20 na tabela de Itens Mágicos Variados (incluindo Anéis e Cajados)

Poções Mágicas

TABELA DE POÇÕES MÁGICAS

Teste (d100)	Poção Mágica*
1–3	Controlar Animais
4–6	Clariaudiência
7–9	Clarividência
10–12	Diminuição
13–15	Controlar Dragões
16–18	Forma Etérea
19–21	Resistência ao Fogo
22–24	Voo
25–27	Forma Gasosa
28–30	Força Gigante
31–33	Crescimento
34–36	Heroísmo
37–39	Invisibilidade
40–42	Invulnerabilidade
43–45	Levitação

Teste (d100)	Poção Mágica*
46–48	Controlar Plantas
49–55	Veneno
56–58	Escorregadia
59–61	Encontrar Tesouros
62–64	Controlar Mortos-Vivos
65–75	Cura Extra
76–00	Cura

* Poções têm duração de 1d6+1 turnos

Descrições das Poções Mágicas

Clariaudiência: Como a magia.

Clarividência: Como a magia.

Controlar Animais: Como a magia Enfeitiçar Monstro.

Controlar Dragões: 1d3 dragões de um tipo específico (determinado aleatoriamente pelo Mestre) são afetados pela magia Enfeitiçar Monstro.

Controlar Mortos-Vivos: 2d4 mortos vivos com 4 DV ou menos e 1d4 mortos vivos com 4+ DV caem sob o controle do usuário, como na magia Enfeitiçar Monstro.

Controlar Plantas: Como a magia Enfeitiçar Monstro.

Crescimento: O personagem cresce e fica com 9 metros de altura.

Cura: Cura 1d6+1 PV de dano.

Cura Extra: Cura 3d6+3 PV de dano.

Diminuição: O usuário encolhe e fica com 15 cm de altura por 2d6 horas.

Encontrar Tesouros: O personagem pode detectar tesouros em um alcance de 120 m do seu local atual.

Escorregadia: Exceto pelas solas dos pés e pelas palmas das mãos, o personagem possui uma superfície virtualmente sem atrito.

Força Gigante: O personagem adquire força acima e além de 18. Recebe 1d6 adicional nas jogadas de dano e +4 "para acertar".

Forma Etérea: O usuário pode se mover através de objetos sólidos, mas não pode atacar. Equipamento também fica etéreo.

Forma Gasosa: Corpo do usuário se transforma uma névoa controlável, permitindo que ele acesse qualquer lugar que não esteja hermeticamente fechado. O equipamento fica para trás: apenas o corpo fica gasoso.

Heroísmo: +2 nos ataques e nos danos.

Invisibilidade: Como a magia.

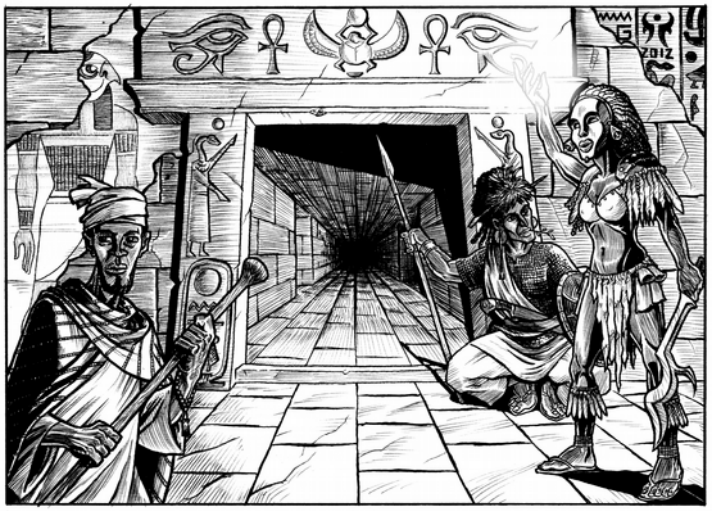
Invulnerabilidade: +2 nos testes de proteção, -2 nos ataques dos oponentes.

Levitação: Como a magia.

Resistência ao Fogo: Concede imunidade ao fogo normal, +2 nos testes de proteção contra ataques de fogo, metade de dano de ataques de fogo mágico que não permitam teste de proteção.

Veneno: Teste de proteção ou morte.

Voo: Como a magia Voo.



Pergaminhos

Jogue 1d6 e adicione +0, +6 ou +12, dependendo do tesouro ser menor, médio ou maior.

TABELA DE PERGAMINHOS

Teste	Pergaminhos*	
	N° de Pergaminhos	Nível de Magia
1	1	1
2	1	1d3
3	2	1d2 por pergaminho
4	3	1
5	Pergaminho Amaldiçoado	
6–7	Pergaminho de Proteção (duração normal)	
8	2	1d4
9	2	1d6 por pergaminho
10	1	1d4+2
11	5	1d3 por pergaminho
12	Pergaminho Amaldiçoado	
13–14	Pergaminho de Proteção (duração duplicada)	
15	5	1d6 por pergaminho
16	6	1d6 por pergaminho
17	7	1d6 por pergaminho
18	8	1d6 por pergaminho
19	Pergaminho Amaldiçoado	
20	Pergaminho de Proteção (duração triplicada e efeitos duplicados)	

* Jogue 1d6 para o tipo (pergaminhos de 1–3 são para magos, de 4–6 são para clérigos). Lembre-se que não há magias de clérigo de 6° nível, então jogue novamente o nível no resultado 6

TABELA DE PERGAMINHOS DE PROTEÇÃO

Teste	Pergaminho de Proteção Contra:
1	Afogamento
2	Demônios
3	Elementais
4	Licantropos
5	Magia
6	Metais
7	Morto-Vivo
8	Veneno

Descrição dos Pergaminhos de Proteção

Afogamento: Todos em um raio de 3 m do usuário recebem a habilidade de respirar debaixo d'água por 1 dia inteiro.

Demônios: Todos em um raio de 3 m do usuário ficam protegidos dos ataques de 1 demônio por rodada por 40 minutos.

Elementais: Este pergaminho protege contra um único elemental e dura 40 minutos.

Licantropos: Todos em um raio de 3 m ao redor do leitor ficam protegidos contra licantropos por uma hora.

Magia: Uma cúpula antimagia com um raio de 3 m cerca e se move com o leitor por uma hora. Magias não podem entrar ou sair da cúpula.

Metais: Metais não podem ferir o leitor pela duração de 1 hora.

Morto-Vivo: Todos em um raio de 3 m do leitor ficam protegidos contra mortos-vivos, mas apenas até um limite específico. Em uma rodada específica, 2d12 mortos-vivos com menos de 4 DV, 2d6 mortos-vivos com 4-5 DV, e 1d6 mortos-vivos com 6+ DV são impedidos pela proteção do pergaminho. Assim, o pergaminho é eficaz contra tudo, exceto um verdadeiro exército de mortos-vivos.

Veneno: Venenos não podem ferir o leitor pelo período de 6 horas e qualquer veneno no seu sistema é removido.

Armas e Armaduras Mágicas

Jogue 1d6 e adicione +0, +6 ou +12, dependendo do tesouro ser menor, médio ou maior.

TABELA DE ARMAS E ARMADURAS MÁGICAS

Teste	Armas e Armaduras Mágicas
1	Armadura ou Escudo Amaldiçoado
2	Arma(s) de Projétil +1
3	Escudo +1
4–6	Arma Corpo a Corpo +1
7–8	Armadura +1
9	Arma Amaldiçoada
10	Arma(s) de Projétil +2
11	Escudo +2
12	Arma Corpo a Corpo +2
13	Armadura +2
14	Arma Corpo a Corpo +1 com Habilidade Menor
15	Arma(s) de Projétil +3
16	Arma Corpo a Corpo +3
17	Escudo +3
18	Armadura +3
19	Arma Incomum (opcional) ou Jogue Novamente
20	Armadura Incomum (opcional) ou Jogue Novamente

TABELA DE ARMADURAS E ESCUDOS AMALDIÇOADOS

Teste	Armaduras e Escudos Amaldiçoados*
1–3	Arma ou Armadura -1
4	Arma ou Armadura -2
5	Arma ou Armadura -3
6	Atrai Projéteis**

* Não pode ser retirada sem a ajuda da magia Remover Maldição

** Atrai Projéteis: Este item atrai disparos de projéteis (mesmo aqueles disparados contra outros por perto) e concede +1 de bônus "para acertar" nos ataques com tais projéteis.

TABELA DE ARMAS CORPO A CORPO MÁGICAS

Teste	Armas Corpo a Corpo
1	Adaga
2	Bordão
3	Espada curta
4	Espada de duas mãos
5	Espada longa
6	Lança
7	Lança montada
8	Maça leve
9	Maça pesada
10	Machadinha
11	Machado de batalha
12	Martelo de Guerra

TABELA DE ARMAS DE PROJÉTIL MÁGICAS

Teste	Armas de Projétil
1–8	2d6 Flechas
9–10	1d10 Pedras
11	Lança
12–15	2d4 Dardos
16–20	2d6 Setas de besta

TABELA DE HABILIDADES MENORES PARA ARMAS CORPO A CORPO

Teste	Habilidades Menores para Armas Corpo a Corpo
1–4	Dano adicional (+1)
5	Emite luz, 4,5 m de raio
6	Emite luz, 9 m de raio

TABELA DE ARMAS INCOMUNS (OPCIONAL)

Teste	Armas Incomuns
1	Arma de esmagamento +1 que destrói mortos-vivos
2	Arma de arremesso +1 que retorna à mão do usuário
3	Arma +1, concede 1 ataque adicional/dia
4	+1, +2 contra um tipo específico de inimigo
5	+1, +4 contra um tipo específico de inimigo
6	+2, +3 contra um tipo específico de inimigo
7	Arma flamejante
8	Arma congelante
9	Arma dançarina
10	Arma inteligente

Descrições das Armas Incomuns

Arma de esmagamento que destrói mortos-vivos: Armas de esmagamento são a maça, funda, bordão e o martelo de guerra. Tipos menores de mortos-vivos não fazem testes de proteção, mas os mais poderosos fazem.

Arma de arremesso que retorna à mão do usuário: Estas armas são a machadinha, a lança e o martelo de guerra.

Arma congelante: 1d6 pontos de dano de frio adicionais: jogue 1d4-1 para o bônus "para acertar".

Arma dançarina: Luta no ar depois de 3 rodadas como uma arma +1d3.

Arma flamejante: 1d6 pontos de dano de fogo adicionais: jogue 1d4-1 para o bônus "para acertar".

Arma inteligente: Jogue 1d3 para o bônus para acertar. Existe 10% de chance que tal arma possa conjurar uma magia por dia. Tais espadas geralmente podem se comunicar com seus usuários e ocasionalmente (25% de chance) podem falar em voz alta.

Bônus contra um tipo específico de inimigo: Exemplos incluem dragões, gigantes, orcs, licantropos, mortos-vivos etc.

TABELA DE ARMADURAS INCOMUNS (OPCIONAL)

Teste	Armaduras Incomuns
1	Armadura de Deflexão de Flechas
2	Armadura Demoníaca
3	Armadura Etérea
4	Armadura Flamejante

Descrições das Armaduras Incomuns

Armadura de Deflexão de Flechas: +2 contra projéteis disparados.

Armadura Demoníaca: Possuída por um espírito ou demônio, com efeitos determinados pelo Mestre.

Armadura Etérea: Armadura completa +3 que também permite que o usuário ficar insubstancial por 50 vezes, momento em que ela se torna uma simples armadura completa +3. Na forma etérea, o usuário não pode ser atingido ou atacar (a menos que o oponente também seja etéreo).

Armadura Flamejante: Armadura +1 cercada por chamas. Essas chamas causam 1d6 de dano a atacantes no combate corpo a corpo.

Itens Mágicos Variados

Jogue 1d20 e adicione +0, +20 ou +40, dependendo do tesouro ser menor, médio ou maior.

TABELA DE ITENS MÁGICOS VARIADOS

Teste	Itens Mágicos Variados
1	Varinha Menor
2	Anel Menor
3–20	Item Mágico Variado Menor
21	Varinha Menor
22	Varinha Menor
23	Varinha Maior
24	Anel Menor
25	Anel Menor
26	Anel Maior
27–40	Item Mágico Variado Médio
41	Varinha Maior
42	Varinha Maior
43	Anel Maior
44	Anel Maior
45	Cajado
46-60	Item Mágico Variado Maior

TABELA DE VARINHAS MENORES

Teste	Varinhas Menores
1–2	Magia de nível 1, contém 10 cargas
3–4	Magia de nível 2, contém 5 cargas
5–6	Magia de nível 3, contém 2 cargas

TABELA DE VARINHAS MAIORES

Teste	Varinhas Maiores*
1	Magia de nível 3, contém 10 cargas
2	Magia de nível 4, contém 10 cargas
3	Varinha da Detecção (inimigos)
4	Varinha da Detecção (metais)
5	Varinha da Detecção (magia)
6	Varinha da Detecção (armadilhas e portas secretas)
7	Varinha da Metamorfose
8	Varinha do Medo
9	Varinha do Gelo
10	Varinha da Paralisia

* Varinhas ficam inúteis com 0 cargas. Uma varinha pode ser recarregada quando uma magia é conjurada nela. Existe 5% de chance por recarga que a varinha seja destruída.

Descrições das Varinhas Maiores

Varinha da Detecção (armadilhas e portas secretas): Detecta armadilhas e portas secretas, com alcance de 6 m. Sempre ativa enquanto é usada, não possui cargas.

Varinha da Detecção (inimigos): Detecta inimigos em um raio de 18 m, desde que os inimigos realmente tenham pensamentos hostis. Sempre ativa enquanto é usada, não possui cargas.

Varinha da Detecção (metais): Detecta grandes quantidades de metal, com alcance de 6 m. O usuário da varinha também sente vagamente qual é o tipo do metal. Sempre ativa enquanto é usada, não possui cargas.

Varinha da Detecção (magia): Funciona como a magia Detectar Magia, com alcance de 6 m. O usuário da varinha também sente vagamente qual é o tipo de magia sendo detectada. Sempre ativa enquanto é usada, não possui cargas.

Varinha do Gelo: Conjura um cone glacial com 18 m de comprimento e 9 m de largura. Criaturas no cone sofrem 6d6 de dano (teste de proteção reduz à metade). Possui 25 cargas e não pode ser recarregada.

Varinha do Medo: Faz as criaturas dentro de um caminho com formato de cone fugirem (teste de proteção permitido). Existe 60% de chance de que eles soltem o que estiverem segurando. O cone possui 18 m de comprimento e 9 m de largura. Possui 25 cargas e não pode ser recarregada.

Varinha da Metamorfose: Conjura Metamorfosear, possui 10 cargas.

Varinha da Paralisia: Conjura um cone de paralisia com 18 m de comprimento e 9 m de largura. Criaturas no cone ficam paralisadas por 3d6 turnos. Possui 25 cargas e não pode ser recarregada.

TABELA DE ANÉIS MENORES

Teste	Anel Menor
1	Controlar Mamíferos
2	Invisibilidade
3	Proteção +1
4	Proteção +2
5	Resistência ao Fogo
6	Resistência ao Veneno

Descrições dos Anéis Menores

Controlar Mamíferos: O usuário controla 1d8 mamíferos em um alcance máximo de 18 metros. O controle não se estende a pessoas ou animais gigantes.

Invisibilidade: Deixa o usuário invisível.

Proteção: Concede um bônus à classe de armadura e aos testes de proteção.

Resistência ao Fogo: +5 nos testes de proteção contra fogos mágicos e concede imunidade ao fogo normal.

Resistência ao Veneno: +5 nos testes de proteção contra veneno.

TABELA DE ANÉIS MAIORES

Teste	Anel Maior
1	Armazenar Magias (Clérigo)
2	Armazenar Magias (Mago)
3	Controlar Humanos
4	Estrelas Cadentes
5	Invocar Djinn
6	Regeneração
7	Reverter Magias
8	Telecinesia
9	Três Desejos
10	Visão Raio-X

Descrições dos Anéis Maiores

Armazenar Magias (Clérigo): O anel contém 1d6 magias de clérigo. Jogue 1d6 para cada magia para determinar o nível. O usuário (se for clérigo) pode conjurar tais magias como se tivesse memorizado e preparado. Uma vez que a magia seja conjurada, ela não pode ser conjurada novamente até o usuário descansar por 8 horas.

Armazenar Magias (Mago): O anel contém 1d6 magias de mago. Jogue 1d6 para cada magia para determinar o nível. O usuário (se for mago) pode conjurar tais magias como se tivesse memorizado e preparado. Uma vez que a magia seja conjurada, ela não pode ser conjurada novamente até o usuário descansar por 8 horas.

Controlar Humanos: Permite que o usuário conjure Enfeitiçar Pessoa uma vez por dia e manter até 3 indivíduos enfeitiçados ao mesmo tempo.

Estrelas Cadentes: Uma vez por dia, o anel pode lançar 1d6 meteoros flamejantes das profundezas do espaço. Cada meteoro pode atingir um inimigo separado e causa 3d6 de dano. Se usado em espaço fechado ou no subterrâneo, os meteoros atingirão o que estiver logo acima do alvo.

Invocar Djinn: O usuário do anel pode invocar um djinni.

Regeneração: O usuário regenera 1 PV/rodada de combate e, portanto, não pode morrer, a menos que o anel seja removido ou seu corpo seja queimado.

Reverter Magias: Qualquer magia (que não seja de uma varinha ou outro item) diretamente voltada para o usuário da magia é parcialmente refletida de volta para o conjurador. Jogue um dado de porcentagem para ver quanto do poder é revertido: cabe ao Mestre determinar o que acontece exatamente.

Telecinesia: O usuário pode levantar e mover mentalmente até 100 quilos com alcance de 36 m.

Três Desejos: Fornece três desejos ao usuário. Desejos exorbitantes produzem efeitos negativos.

Visão Raio-X: O usuário possui visão de raio-X com alcance de 12 m. O alcance é de apenas 3 m para ver através de rocha sólida, 30 cm através de metais (que não seja chumbo) e 2,5 cm através do chumbo.

TABELA DE CAJADOS

Teste	Cajados
1	Absorção
2	Ataque
3	Comando
4	Cura
5	Envelhecimento
6	Grande Poder
7	Poder
8	Ressurreição
9	Sedução
10	Serpentes

Descrições dos Cajados

Absorção: Absorve as magias que tenham seu usuário como alvo e permite que o usuário conjure uma magia da sua própria memória usando tal poder (e, portanto, sem perder a magia da memória). Uma vez que o cajado tenha absorvido 50 níveis de magias (tenha o poder sido conjurado de volta ou não), ele não absorve mais magias.

Ataque: Causa 2d6 pontos de dano com um sucesso no ataque (não usa cargas).

Comando: Uma carga pode ser usada para controlar humanos (como em Enfeitiçar Pessoa), plantas ou animais.

Cura: Cura 1d6+1 pontos de vida por carga.

Envelhecimento: Adiciona dez anos de idade física com um ataque bem-sucedido.

Grande Poder: O mais poderoso dos cajados. É um cajado do poder com habilidades adicionais. Com uma carga, ele conjura Invisibilidade, invocar elementais (convocando 1d4 de cada vez), Imobilizar Pessoa, Muralha de Fogo, Criar Passagens, Teia ou Voo.

Poder: Conjura Luz (não usa cargas), Bola de Fogo (4d6 de dano), frio como uma Varinha de Gelo, Relâmpago (4d6 de dano), funciona como um Anel da Telecinesia (custa uma carga) e pode ser usado para ataque, causando 2d6 de dano (não usa cargas).

Ressurreição: Esses cajados possuem apenas 10 cargas, mas uma carga pode ser usada para Reviver os Mortos.

Sedução: Conjura Enfeitiçar Pessoa em um raio de 6 m do usuário (usa uma carga). A duração do feitiço é 1 hora.

Serpentes: +1 de Bônus de Ataque e +1 de dano. Sob comando (ao usar uma carga), o cajado se enrola ao redor do alvo com um ataque bem-sucedido e prende a vítima por 1d4 x 10 minutos. A vítima precisa ser de tamanho humano ou menor para este poder funcionar. O cajado rastejará de volta para seu dono com deslocamento 24. Apenas clérigos podem usar o Cajado da Serpente.

TABELA DE ITENS MÁGICOS VARIADOS (MENORES)

Teste	Itens Mágicos Menores
1	Botas Élficas
2	Botas da Velocidade ou do Salto (50%)
3	Braçadeiras da Defesa CA 13
4	Carrilhão da Abertura
5	Corda da Constrição
6	Corda de Escalada
7	Ferraduras da Velocidade
8	Flautas do Esgoto
9	Flecha da Direção
10	Garrafa da Água Infinita
11	Item Amaldiçoado
12	Luvas de Nadar e Escalar
13	Manto Élfico
14	Manto da Proteção +1
15	Manual do Exercício Benéfico
16	Mochila de Carga
17	Pedra da Sorte (+1 nos testes de proteção e jogadas "para acertar")
18	Pá da Escavação
19	Pó do Aparecimento ou Desaparecimento (50%)
20	Pó de Espirrar e Tossir

TABELA DE ITENS MÁGICOS VARIADOS (MÉDIOS)

Teste	Itens Mágicos Médios
1	Amuleto contra Observação
2	Baralho das Surpresas
3	Botas da Levitação
4	Braçadeiras da Defesa CA 15 ou 17
5	Buraco Portátil
6	Elmo de Ler Magias e Idiomas
7	Espelho da Observação Mental
8	Estatueta do Cão de Ônix
9	Jarro da Alquimia
10	Manoplas da Força de Ogro
11	Manto do Deslocamento
12	Manto da Proteção +2 ou +3
13	Manual da Rapidez
14	Medalhão de Detectar Pensamentos (PES)
15	Robe do Arcano
16	Robe da Camuflagem
17	Robe dos Olhos
18	Tapete Voador
19	Trombeta de Bronze do Valhalla
20	Trombeta de Prata do Valhalla

TABELA DE ITENS MÁGICOS (MAIORES)

Teste	Item Mágico Maior
1	Amuleto de Controlar Demônios
2	Bola de Cristal
3	Cinturão da Força de Gigante
4	Colar das Contas de Fogo
5	Copo das Poções
6	Elmo do Brilho Flamejante
7	Elmo do Teletransporte
8	Escaravelho-Símbolo da Insanidade
9	Estatueta dos Leões Dourados
10	Garrafa do Efreeti
11	Gema da Visão
12	Incensário, Taça, Braseiro ou Pedra de Controlar Elementais
13	Lentes da Sedução
14	Libram Mágico (ganhar nível)
15	Manoplas da Destreza
16	Manual dos Golens
17	Manual da Inteligência
18	Manual da Sabedoria
19	Trombeta da Destruição
20	Trombeta de Ferro do Valhalla

Descrições dos Itens Mágicos Variados

Amuleto contra Observação: Protege o usuário de todo o tipo de observação, como Detectar Pensamentos ou ser observado por uma bola de cristal. Utilizável por: Qualquer classe.

Amuleto de Controlar Demônios: Funciona como a magia Proteção contra o Caos e permite que o usuário tente conjurar Enfeitiçar Monstro contra o demônio. O sucesso significa que o demônio fica escravizado por 1d6 semanas, sendo que depois ele fica livre. Utilizável por: Magos e clérigos.

Baralho das Surpresas: Um maço comum de cartas pintadas à mão, este item possui encantamentos poderosos e variados, um por carta do baralho. O baralho contém todos os ases e cartas com figuras, além de um coringa (o Tolo). O personagem pode tirar quantas cartas quiser (com as cartas sendo re-embaralhadas a cada vez), mas uma vez que ele pare de tirar cartas, o baralho desaparece com o som de uma leve risada maldosa. Os resultados são os seguintes:

Copas (♥)

Ás: Receba 50.000 XP.

Rei: Receba um item mágico da Tabela de Itens Mágicos Variados (Maiores).

Rainha: Receba 1d3 desejos

Valete: Receba a habilidade de invocar um guerreiro de 8 DV com uma espada +3 e escudo para servi-lo por um total de 1 hora.

Paus (♣)

Ás: A tendência do personagem muda. Se o jogo não usar tendência, o personagem recebe uma Missão perigosa (como a magia).

Rei: O item mágico mais poderoso do personagem é sugado por um vácuo e desaparece.

Rainha: O personagem é instantaneamente transformado em pedra, com um grande olhar de surpresa na face.

Valete: O personagem perde um ponto do seu Atributo Primário.

Espadas (♠)

Ás: Perca um nível de experiência

Rei: Um guerreiro com 9 DV, arma +4, escudo +4 e armadura +4 aparece e ataca. Quando ele for morto, seu corpo e seu equipamento desaparecem.

Rainha: O personagem morre instantaneamente.

Valete: Um monstro aleatório, com 1d4+6 DV, ataca os aventureiros. O monstro recebe uma rodada de surpresa, já que aparece do nada.

Ouros (♦)

Ás: Receba um mapa para um tesouro muito substancial

Rei: Receba 5d6 joias

Rainha: Receba um pergaminho com sete magias, todas de 2º nível ou mais

Valete: Adicione um ponto a um atributo, à escolha do jogador

Coringa: Receba 25.000 XP ou escolha tirar mais duas cartas.

Bola de Cristal: Permite que o usuário veja o que ele deseja ver, em uma distância considerável. Uma bola de cristal não pode ser usada mais de três vezes por dia ou o usuário ficará louco. Algumas magias e outras precauções podem ser tomadas para evitar a observação da bola de cristal. Algumas bolas de cristal emitem o som ou até mesmo os pensamentos da área sendo observada, apesar delas serem raras. Utilizável por: Magos.

Botas Élficas: O usuário se move em completo silêncio. Utilizável por: Qualquer classe.

Botas da Levitação: Estas botas permitem que o usuário use Levitação (como a magia) com duração ilimitada. Utilizável por: Qualquer classe.

Botas da Velocidade ou do Salto (50%): As botas da velocidade dobram a taxa de movimentação do usuário, mas exigem um descanso completo por um período de tempo equivalente ao uso da bota. As botas do salto permitem que o usuário faça saltos prodigiosos de 3 m de altura e até 9 m de distância. Essas botas também dobram a movimentação, mas apenas em locais abertos. Elas não exigem que o usuário descanse depois de usá-las. Utilizável por: Qualquer classe.

Braçadeiras da Defesa CA 15 ou CA 17 (50% de chance): Estas braçadeiras melhoram a classe de armadura do usuário (seja qual for a sua armadura atual) até o nível descrito. Não há efeito se o usuário já estiver usando armadura de mesmo grau ou melhor. A CA fornecida pelas braçadeiras podem ser aumentadas por anéis mágicos ou outras magias de proteção. Utilizável por: Qualquer classe.

Braçadeiras da Defesa CA 13: Estas braçadeiras melhoram a classe de armadura do usuário (seja qual for a sua armadura atual) até o nível descrito. Não há efeito se o usuário já estiver usando armadura de mesmo grau ou melhor. A CA fornecida pelas braçadeiras podem ser aumentadas por anéis mágicos ou outras magias de proteção. Utilizável por: Qualquer classe.

Buraco Portátil: Um pedaço de pano preto com cerca de 1,5 m de diâmetro. Ele é, de fato, a boca de um buraco interdimensional com 3 metros de profundidade: itens e pessoas podem cair dentro dele ou escalar uma vez que ele seja colocado no chão. O pedaço de pano pode realmente ser puxado de dentro para fechar o buraco totalmente, embora não exista uma fonte de ar no interior e permanecer dentro do buraco mata seu ocupante por asfixia em pouco tempo. O pedaço de pano pode ser pego e carregado para qualquer lugar, daí o nome "portátil". Utilizável por: Qualquer classe.

Carrilhão da Abertura: Tocar este pequeno carrilhão faz qualquer porta abrir, mesmo que a porta esteja barrada ou com uma tranca arcana. Utilizável por: Qualquer classe.

Cinturão da Força de Gigante: Este cinto largo fornece ao usuário a força de um gigante da colina (+8 no dano de Força, não cumulativo com qualquer bônus existente de Força). O cinturão não aumenta a jogada "para acertar". Utilizável por: Qualquer classe.

Colar das Contas de Fogo: Este colar possui 3d4 pequenas contas. Quando arremessadas, as contas explodem em Bolas de Fogo de 6d6 de dano (como na magia). Utilizável por: Qualquer classe.

Copo das Poções: Este pequeno copo se enche com a poção desejada, uma dos 1d4+1 de poções que ele é capaz de produzir. O copo pode ser usado uma quantidade de vezes por semana igual à quantidade diferente de poções que pode produzir. Utilizável por: Qualquer classe.

Corda da Constrição: Esta corda, sob comando, se enrosca ao redor de até 2d4+1 inimigos de tamanho humano. A corda não pode ser atingida, exceto por um 20 natural (ela é mágica), e pode aguentar até 20 pontos de dano antes de desfiar e ficar inútil. Utilizável por: Qualquer classe.

Corda de Escalada: Uma corda de 15 m. que se estende para cima magicamente e pode se amarrar ou soltar sob comando. Utilizável por: Qualquer classe.

Elmo do Brilho Flamejante: Este elmo prodigiosamente poderoso fornece muitos benefícios ao usuário. Ele recebe +10 nos testes de proteção contra dano de fogo e pode criar uma Muralha de Fogo. Guerreiros que usem o elmo podem comandar que a arma em suas mãos fique em chamas (+1d6 de dano). Magos que utilizem o elmo podem adicionar +1 em cada dado de dano causado por uma magia Bola de Fogo. Clérigos que usem o elmo podem inflamar objetos a até 9 m à vontade e podem conjurar duas magias de Luz ou Luz Contínua para cada magia preparada. O usuário desse elmo provavelmente será atacado por qualquer criatura elemental do ar, mas tipos elementais do fogo (como os efreet ou salamandras) estarão dispostos a ajudar o usuário. Utilizável por: Qualquer classe.

Elmo de Ler Magias e Idiomas: O usuário pode ler todos os idiomas, incluindo escrituras mágicas. Utilizável por: Qualquer classe.

Elmo do Teletransporte: Quando o usuário conjurar uma magia de Teletransporte em si, o elmo pode teletransportá-lo sem erro, para onde ele desejar. O elmo não permite que o Teletransporte seja conjurado em qualquer outra pessoa que não seja o usuário. Utilizável por: Magos.

Escaravelho-Símbolo da Insanidade: Isto é um escaravelho entalhado ou talvez os restos petrificados de um verdadeiro. Quando o escaravelho é mostrado, todas as criaturas com 9 dados de vida ou menos, em um raio de 9 m, sofrem uma loucura temporária que dura 2 horas. Criaturas com 10+ dados de vida ainda não fazem teste de proteção, mas possuem 1 chance em 4 de superar a influência insidiosa do escaravelho. O escaravelho pode ser usado por 12 vezes, depois disso ele se desfaz em pó. À critério do Mestre, o escaravelho pode ser recarregado, mas existe 5% de chance por recarga que o item seja destruído. Utilizável por: Qualquer classe.

Espelho da Observação Mental: Este espelho de mão (que também pode ser encontrado como um espelho menor em um colar) permite que o usuário conjure Clariaudiência, Clarividência e Detectar Pensamentos (PES) com alcance normal, mas por tempo ilimitado. O espelho também responderá uma pergunta sobre o

que ele mostra (a resposta possivelmente será enigmática), mas apenas uma pergunta por semana é possível. Utilizável por: Qualquer classe.

Estatueta do Cão de Ônix: Esta estatueta de pedra se transforma em um cão vivo de pedra quando a palavra de comando é dita. Ele buscará o que o dono pedir que ele encontre, sem parar até ter sucesso ou morrer. Ele tem 75% de chance de detectar objetos invisíveis ou ocultos (e, é claro, seu faro detecta criaturas invisíveis ou ocultas com sucesso quase perfeito). Para efeitos de defesa e ataque, o cão de pedra é tratado como um lobo. Ele pode ser usado doze vezes antes da estatueta se tornar não-mágica. Utilizável por: Qualquer classe.

Estatueta dos Leões Dourados: Uma pequena estatueta de pedra que se transforma em um leão quando a palavra de comando é dita, lutando de acordo com seu dono. Se eles forem mortos, eles se transformam novamente em estatuetas, mas podem ser usadas novamente. A estatueta é utilizável uma vez por semana, não mais do que isso. Utilizável por: Qualquer classe.

Ferraduras da Velocidade: Tais ferraduras dobram a taxa de movimentação de um cavalo. Utilizável por: Cavalos.

Flautas do Esgoto: Estas flautas invocam 10d6 ratos gigantes. O flautista não precisa se concentrar uma vez que os ratos cheguem (o que leva 1d4 x 10 minutos), mas recomenda-se que isso seja feito. Quando os ratos chegam, existe 5% de que eles não o obedeçam e, se ele parar de se concentrar na música, existe 10% de chance que ele perca o controle sobre eles. Cada rodada subsequente na qual ele não consiga se concentrar, existe outra chance de perder o controle e a chance aumenta em 10% cada vez que isso acontece (10% na primeira rodada, 20% na segunda rodada, etc.). Utilizável por: Qualquer classe.

Flecha da Direção: Aponta a direção do que o dono pedir. Não pode ser usada mais de 7 vezes por semana. Utilizável por: Qualquer classe.

Garrafa da Água Infinita: Esta garrafa despeja quatro litros de água por minuto quando sua tampa está removida. Utilizável por: Qualquer classe.

Garrafa do Efreeti: O efreeti da garrafa servirá o dono da garrafa por um ano e um dia, a menos que ele seja acidentalmente liberado da sua servidão. Utilizável por: Qualquer classe.

Gema da Visão: Uma gema da visão é usada como uma lente, e ela mostra a verdade daquilo que vê, atravessando ilusões de todos os tipos, mesmo as mais poderosas. Utilizável por: Qualquer classe.

Incensário, Taça, Braseiro ou Pedra de Controlar Elementais: Incensários controlam elementais do ar, taças (quando cheias) controlam elementais da água, braseiros controlam elementais do fogo e pedras controlam elementais da terra. Tais itens podem ser usados para invocar um elemental com 12 DV do tipo apropriado. Geralmente, leva 10 minutos para preparar o objeto para utilização. Utilizável por: Magos.

Item Amaldiçoado: (Veja Itens Amaldiçoados, página 104)

Jarro da Alquimia: Este jarro produz qualquer liquido desejado e normalmente é utilizado para grandes quantidades (ex.: 40 litros de água, mas apenas 20 litros de vinho). Ele não pode ser usado mais do que sete vezes por dia e produzirá apenas o líquido que foi pedido primeiramente naquele dia. Ele não produz líquidos mágicos. Utilizável por: Qualquer classe.

Lentes da Sedução: Estas lentes, quando colocadas sobre os olhos, dão ao usuário a capacidade de enfeitiçar aqueles que olharem em seus olhos (como na magia Enfeitiçar Pessoa). O teste de proteção contra o poder das lentes recebe -2 de penalidade. Utilizável por: Qualquer classe.

Libram Mágico (ganhar nível): Librans mágicos fornecem um nível de experiência ao leitor se ele for da classe correta. Determine aleatoriamente a classe para a qual o libram foi escrito.

Luvas de Nadar e Escalar: Estas luvas permitem que o usuário nade com deslocamento 18 e escale paredes com 95% de sucesso para cada 3 m de escalada. Utilizável por: Todos, exceto magos.

Manoplas da Destreza: Quando usadas, estas luvas concedem um bônus de +2 para a Destreza do usuário (até um máximo de 18). Utilizável por: Qualquer classe.

Manoplas da Força de Ogro: Estas manoplas aumentam a Força do usuário até igualar a de um ogro. O ataque não é aumentado além do normal, mas o bônus de dano da Força é aumentado para +4 (não é cumulativo com o bônus de Força do usuário, se tiver). Utilizável por: Todos, exceto magos.

Manto do Deslocamento: O usuário aparece em uma localização ligeiramente diferente da que ele está. Sua classe de armadura melhora em 2 e ele recebe +2 nos testes de proteção contra qualquer ataque que o tenha como alvo. Utilizável por: Qualquer classe.

Manto Élfico: O usuário fica quase, mas não totalmente, invisível. Utilizável por: Qualquer classe.

Manto da Proteção +1: Este manto melhora a CA do alvo em 1 e fornece +1 de bônus nos testes de proteção. Utilizável por: Todos, exceto guerreiros.

Manto da Proteção +2 ou +3 (50%): Este manto melhora a CA do alvo em 2 (ou 3) e fornece +2 (ou +3) de bônus nos testes de proteção. Utilizável por: Todos, exceto guerreiros.

Manual do Exercício Benéfico: Ler este tomo aumenta a Força do alvo em 1 ponto (até um máximo de 18). Utilizável por: Qualquer classe.

Manual dos Golens: Este livro contém as instruções e fórmulas básicas para criar um único tipo de golem. O processo é caro e o criador precisa ter atingido um nível mínimo de especialização mágica para poder usar o livro, mas tais obras são repositórios inestimáveis de conhecimentos esquecidos. Tais livros geralmente são protegidos, pelo dono original, para evitar que qualquer um que não seja mago toque neles, encantados para causar dano ou até mesmo a perda de um nível. Utilizável por: Apenas magos.

Manual da Inteligência: Ler este tomo aumenta a Inteligência do alvo em 1 ponto (até um máximo de 18). Utilizável por: Qualquer classe.

Manual da Rapidez: Ler este tomo aumenta a Destreza do alvo em 1 ponto (até um máximo de 18). Utilizável por: Qualquer classe.

Manual da Sabedoria: Ler este tomo aumenta a Sabedoria do alvo em 1 ponto (até um máximo de 18). Utilizável por: Qualquer classe.

Medalhão de Detectar Pensamentos (PES): Funciona como a magia Detectar Pensamentos (PES) com 9 m (75%) ou 27 m (25%) de alcance. Utilizável por: Qualquer classe.

Mochila de Carga: O interior dessa mochila é maior do que o exterior. As dimensões interiores são aproximadamente 3 x 1,5 x 0,9 m., mas a mochila não pode carregar mais do que 500 quilos de peso. Se ela não estiver fazia, a mochila sempre pesa 25 kg, não importa quanto peso ela realmente tenha. Utilizável por: Qualquer classe.

Pá da Escavação: Esta pá de aparência comum começa a cavar sozinha quando recebe o comando, cavando 0,75 m3 para cada 10 minutos (1 turno). Utilizável por: Guerreiros.

Pedra da Sorte: Esta pedra fornece +1 nos testes de proteção e jogadas "para acertar". Utilizável por: Qualquer classe.

Pó do Aparecimento ou Desaparecimento (50%): O Pó do Aparecimento é jogado em uma área de 3 m ao redor do usuário e deixa qualquer coisa invisível, astral, deslocada, dimensional ou interdimensional completamente visível. O pó geralmente vem em uma bolsa, com o suficiente para 20-30 utilizações. O Pó do Desaparecimento funciona da forma inversa: quando ele é jogado em um raio de 3 m, tudo em seu interior fica invisível por 5d6 turnos. Métodos normais de detectar invisibilidade (como a magia Detectar Invisibilidade) não são fortes o suficiente para funcionar contra o poderoso encantamento do pó. Utilizável por: Qualquer classe.

Pó de Espirrar e Tossir: A bolsa que contém este pó normalmente possui o suficiente para apenas uma "dose". Quando é espalhado em uma área de 3 m, o pó exige que todos na área passem em um teste de proteção ou morram. Se a natureza do pó for identificada com antecedência antes de ser experimentada, ela pode ser uma arma arremessada devastadora. Utilizável por: Qualquer classe.

Robe do Arcano: Este robe fornece ao usuário a habilidade de conjurar Enfeitiçar Pessoa, Metamorfose e Imobilizar Pessoa com 95% de chance de sucesso. Os robes podem estar ligados a tendências específicas. Utilizável por: Apenas magos.

Robe da Camuflagem: Tais robes fazem o usuário parecer parte das redondezas, incluindo a habilidade de parecer como um indivíduo do grupo de criaturas próximas. Ele parecerá ser uma árvore pequena perto de uma floresta, uma formação arenosa em um deserto, etc. Criaturas com 10+ DV (ou níveis de experiência) possuem 10% de chance por nível (ou DV) acima do 9° de perceber o usuário como uma figura em um robe ao invés de uma parte dos arredores. Utilizável por: Qualquer classe.

Robe dos Olhos: Centenas de olhos estão entrelaçados e bordados no tecido deste robe mágico, fornecendo grandes poderes de percepção sobrenatural ao usuário. Em um raio de 72 m., qualquer coisa que ele veja aparece como é de verdade: ele vê criaturas invisíveis, percebe ilusões e sua visão se estende até o plano astral. Ele não pode ser emboscado ou pego de surpresa de outra forma e ele pode seguir o rastro de qualquer coisa que tenha passado por perto no dia anterior. Utilizável por: Apenas magos.

Tapete Voador: O tapete pode carregar até três pessoas e viaja com deslocamento 18 quando tem mais de um passageiro. Com um passageiro, o tapete se move com deslocamento 30. Utilizável por: Qualquer classe.

Trombeta de Bronze do Valhalla: Invoca 2d4 guerreiros furiosos (3 DV) para ajudar aquele que soprou a trombeta. Utilizável por: Apenas guerreiros e clérigos.

Trombeta da Destruição: Esta trombeta, quando soprada, possui o mesmo efeito nas estruturas de uma catapulta e causa 2d6 de dano em criaturas, deixando-as surdas por 10 minutos. O cone de som possui 30 m de comprimento e alarga até uma base de 6 m (o "ponto" do cone, a boca da trombeta, tem 3 m de largura). Utilizável por: Qualquer classe.

Trombeta de Ferro do Valhalla: Invoca 2d4 guerreiros furiosos (4 DV) para ajudar aquele que soprou a trombeta. Utilizável por: Guerreiros.

Trombeta de Prata do Valhalla: Invoca 2d4 guerreiros furiosos (2 DV) para ajudar aquele que soprou a trombeta. Utilizável por: Qualquer classe.

Itens Amaldiçoados

Itens amaldiçoados possuem várias formas e modelos – com mais frequência, eles são itens mágicos antigos cuja magia se deteriorou ou mudou com o tempo, apesar de que alguns deles foram claramente feitos para serem armadilhas para os descuidados (ou para os inimigos do criador, talvez). Perceba que os itens amaldiçoados não podem ser normalmente soltos ou removidos sem a ajuda da magia Remover Maldição. Embora o Mestre seja encorajado a criar seus próprios itens amaldiçoados, os exemplos abaixo devem ser uma orientação útil.

TABELA DE ITENS AMALDIÇOADOS

Teste	Itens Amaldiçoados
1	Bola de Cristal da Sugestão
2	Botas Dançarinas
3	Espelho da Oposição
4	Frasco das Maldições Presas
5	Incensário dos Elementais Hostis
6	Medalhão de Projetar Pensamentos
7	Manto do Veneno
8	Mochila Devoradora
9	Robe do Intelecto Fraco
10	Trombeta do Colapso

Descrições dos Itens Amaldiçoados

Bola de Cristal da Sugestão: Não funciona como uma bola de cristal, mas implanta uma sugestão na mente

do observador. Versões mais poderosas podem até mesmo implantar uma Missão.

Botas Dançarinas: Essas botas funcionam como botas élficas ou botas da velocidade até o usuário entrar em um combate ou fugir. De repente, ele começara a dançar uma ginga, talvez uma valsa majestosa.

Espelho da Oposição: Todas as pessoas que olhem neste espelho são atacadas por versões malignas de si mesmas, duplicatas exatas, incluindo magias e itens mágicos. Quando as duplicatas forem vencidas, seus corpos e equipamentos desaparecem em uma névoa que volta para o espelho.

Frasco das Maldições Presas: Este frasco libera uma maldição de algum tipo quando seu selo é quebrado.

Incensário dos Elementais Hostis: Um incensário (ou braseiro, taça ou pedra) que invoca elementais, mas os elementais são hostis ao invés de estarem sob controle do usuário.

Manto do Veneno: Ao colocar este manto, o corpo do usuário recebe vários tipos de venenos mágicos diferentes e morre instantaneamente, sem chance de teste de proteção.

Medalhão de Projetar Pensamentos: Os pensamentos do usuário podem ser "ouvidos" por todos ao seu redor.

Mochila Devoradora: Funciona como uma mochila de carga, mas devora qualquer item colocado dentro dela em 1d4+1 horas.

Robe do Intelecto Fraco: Qualquer um que use este robe terá sua Inteligência reduzida a de uma lesma de jardim.

Trombeta do Colapso: Ao ser tocada, a trombeta causa uma onda de destruição para cima, destruindo qualquer teto e causando desmoronamento.

Apêndice A: Jogadas de Dados Alternativas

Tabelas de Jogadas Alternativas formam um método que visa substituir dados multifacetados (d4, d8, d10, d12 e d20) utilizando somente dois dados de seis lados (bem mais comuns, baratos e fáceis de se encontrar). Para isso, as tabelas na página seguinte irão indicar o resultado para você, a partir da jogada de dois dados de seis faces.

Como utilizar as tabelas:

1. Cada tabela corresponde a um tipo de dado. Você pode observar qual tipo de dado a tabela se refere no canto superior esquerdo de cada uma delas.

2. Quando precisar fazer uma jogada, jogue 2d6. O valor do primeiro dado indica qual linha da tabela você deve consultar e o valor do segundo dado indica qual coluna deve ser consultada. A interseção dos dois valores irá corresponder ao valor da jogada.

IMPORTANTE

As colunas e linhas possuem índices variando de 1 a 6 e estão destacados dos demais valores, com uma linha mais espeça e tonalidade diferenciada. Estes índices são os valores dos dados de seis faces que você vai jogar. O resultado do dado multifacetado é o encontro destes índices.

Exemplo:

Vamos supor que precisamos jogar 1d20. Eu jogo dois dados de seis lados e obtenho 4 e 3. O primeiro valor representa a linha número 4 e o segundo valor a coluna número 3. O valor desta posição é o resultado da jogada. Consultando a tabela “d20” nesta posição, constatamos que o resultado da jogada é 14.

Tabelas de Jogadas Alternativas

d4	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	1	2
2	3	4	1	2	3	4
3	1	2	3	4	1	2
4	3	4	1	2	3	4
5	1	2	3	4	1	2
6	3	4	1	2	3	4

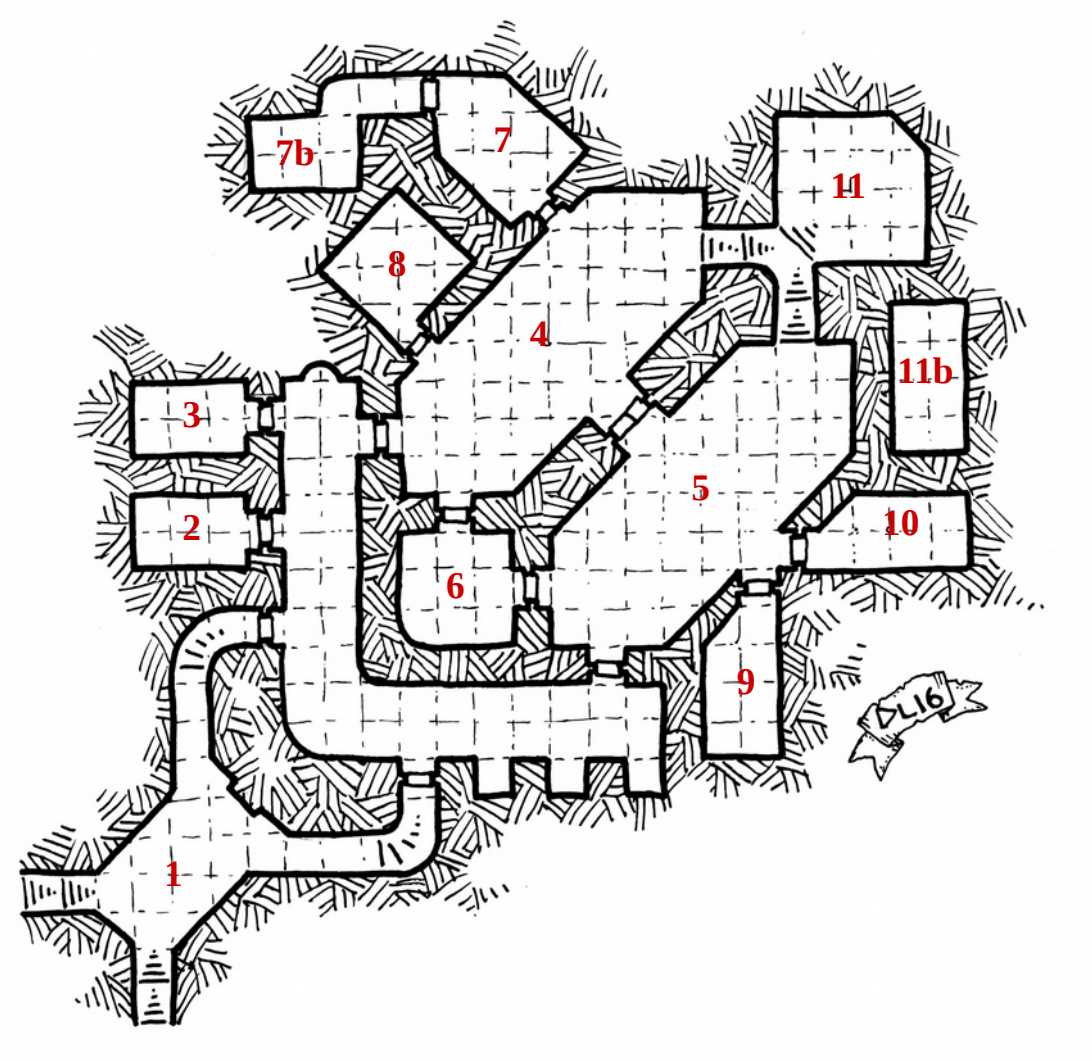
d12	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	5	6
2	7	8	9	10	11	12
3	1	2	3	4	5	6
4	7	8	9	10	11	12
5	1	2	3	4	5	6
6	7	8	9	10	11	12

d8	1	2	3	4	5	6
1	3	1	2	3	4	4
2	5	6	7	8	1	2
3	3	4	5	6	7	8
4	1	2	3	4	5	6
5	7	8	1	2	3	4
6	5	5	6	7	8	6

d10	1	2	3	4	5	6
1	3	4	1	2	3	4
2	5	6	7	8	9	10
3	1	2	3	4	5	6
4	7	8	9	10	1	2
5	3	4	5	6	7	8
6	8	9	10	5	6	7

d20	1	2	3	4	5	6
1	1	7	10	15	3	19
2	12	2	8	17	16	13
3	9	13	3	9	18	14
4	6	20	14	4	10	12
5	18	7	20	15	5	11
6	1	5	8	11	16	6

Apêndice B: Exemplo de Masmorra



Esta masmorra foi projetada para um grupo de três aventureiros de primeiro nível. Eventuais ajustes (para mais ou menos difícil) podem ser feitos pelo Mestre de acordo com a configuração do grupo de jogo.

Sala 1

Hall de Entrada. Parcialmente destruído. Uma lareira na parede norte. Cadeiras quebradas espalhadas nas laterais da sala.

Elementos Exóticos: Um símbolo arcano desenhado no chão. Algum feitiço foi conjurado aqui há muito tempo.

Armadilha: Nas duas entradas existe um piso que aciona o fechamento da sala e a liberação de um gás paralisante. Caso os aventureiros entrem na sala de forma displicente e ativarem a armadilha, devem fazer uma Jogada de Proteção (aplicando o modificador de Constituição) ou ficarão paralisados por 1d4 turnos.

Monstros: 1-2 Zumbis guardam esta sala. Eles são imunes aos gases paralisantes.

Tesouro. Um baú de couro guardando 170 POs, 700 PPs e 90 PCs.

Sala 2

Cativeiro do Prisioneiro Afortunado. Este dormitório possui trancas reforçadas, mas destruídas há muito tempo. Possui uma cama simples e uma pequena mesa, com uma vela (já consumida).

Tesouro: Embaixo da cama existe um piso oco, onde o ocupante parecia esconder alguns itens pessoais e uma esmeralda (avaliada em 1.000 POs).

Sala 3

Cativeiro do Prisioneiro Desgraçado. Este dormitório serviu de cativeiro para um antigo herói de guerra. Hoje, o prisioneiro é um Esqueleto que ainda habita o aposento.

Monstro: 1 Esqueleto.

Tesouro: As antigas posses do prisioneiro incluem: 15 POs e uma Cota de Malha.

Sala 4

Pátio de Missas Noturnas. Local de rituais noturnos do mosteiro. Existem mesas dispostas de tal forma que seus ocupantes possam ver o que acontecia no altar, que se localiza na porção norte do aposento.

Elementos Exóticos. O Altar emana uma carga mágica. Possui tomos e pergaminhos com relatos das missas e alguns feitiços (veja "Tesouro" mais adiante).

Armadilha: O Altar possui uma Armadilha Mágica. Os personagens que se aproximarem do altar, pisando em seu primeiro degrau devem fazer uma Jogada de Proteção contra Magia. Caso falhem, eles sofrerão o efeito de um dos seguintes Feitiços (a critério do Mestre): Luz, Dardos Místicos ou Enfeitiçar Pessoa.

Monstro: 1-2 Centopeias Gigantes (Pequenas).

Tesouro: No altar existem 300 POs e 2 Pergaminhos Mágicos.

Sala 5

Pátio de Missas Diurnas, Este pátio é intencionalmente descoberto, como uma catedral sem cúpula e está chovendo, tornando o chão muito escorregadio (4 chances em 6 para personagens descuidados caírem, personagens cuidadosos reduzem suas chances para 1 em 6). Caso um PJ caia no chão, ele alertará a presença de intrusos para a Aranha Gigante que habita o aposento. Uma vegetação primitiva e retorcida cresceu consideravelmente. Ela não chega a ocupar todo o aposento, mas a sensação é de que o aposento é uma clareira de uma floresta.

Elementos Exóticos: Uma teia de aranha impede o caminho até o aposento 11. Quem insistir em prosseguir por ali sem um plano para eliminar a teia terá 2 chances em 6 de ficar preso.

Monstro: 1 Aranha Gigante.

Tesouro: Em um canto do aposento, próximo à entrada da sala 6, existe uma mochila de couro contendo 1.000 POs e uma poção de cura.

Sala 6

Depósito. Esta sala era usada de depósito para os Clérigos e visitantes. Contém alguns itens diversos e sem valor. 2 tochas apagadas (mas que podem ser usadas) e uma estante, com algumas armaduras penduradas, adagas e espadas (estas últimas, totalmente enferrujadas).

Armadilha: Na estante, existe um mecanismo que irá disparar um dardo envenenado da parede oposta que atacará o personagem que acionou a armadilha, com um Bônus de Ataque de +1. Se atingido, o personagem irá levar 1d4 pontos de dano e deve ser bem sucedido em uma Jogada de Proteção contra veneno ou irá se sentir extremamente mal, levando +1d4 pontos de dano.

Tesouro: 1 Armadura de Couro, 1 Gibão de Peles, 30 POs.

Sala 7

Hall (7): este aposento possui ricas tapeçarias (avaliadas em 50 POs), bancos e muito entulho que foi acumulado ao longo do tempo.

Laboratório (7b): Um antigo laboratório. Esta sala contém algumas poções de cura e é guardada por uma Geleia Ocre.

Armadilha: a entrada possui um mecanismo contra intrusos e irá disparar duas flechas (cada uma com Bônus de Ataque +1), causando 1d6+1 pontos de dano para quem estiver na linha de ataque, perto da porta.

Sala 8

Esta sala está vazia.

Sala 9 e 10

Quartos: São dormitórios coletivos, semelhante a de um albergue, com beliches, guarda-roupas e armários. Alguns itens de algum valor ainda podem ser encontrados nestas mobílias, normalmente por ser um local onde os antigos sacerdotes e visitantes do templo guardavam seus pequenos pertences.

Monstros: Ambos dormitórios são guardados por 1-3 Ratos Gigantes.

Sala 11

Sala do Demônio: Esta sala é a morada de um demônio, aprisionado há muito tempo por algum ritual que provavelmente custou a vida de todos que ali estavam. O Mestre de Jogo pode conectar a presença do monstro nesta sala com os fatos correntes de sua campanha ou aventura.

Monstro: Um Demônio (Lêmure) está preso nesta sala por conta do ritual realizado. Ele não poderá sair deste aposento, nem mesmo passar pela porta secreta que leva ao 11b.

Especial: Existe uma passagem no aposento 11 que leva à sala do tesouro (11b). O tesouro guardado é o equivalente a 3000 POs (que podem ser convertidos em itens mágicos utilizando as tabelas do capítulo "Tesouro").

Open Game License

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of

becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Swords & Wizardry Core Rules, Copyright 2008, Matthew J. Finch

Swords & Wizardry WhiteBox Rules by Marv Breig, copyright 2008-2011 Matthew J. Finch

Delving Deeper Reference Rules Compendium v4, copyright 2014, Simon J. Bull

The Hero's Journey Fantasy Roleplaying, copyright 2016 Barrel Rider Games: Author James M. Spahn

Bloody Basic: Sinew & Steel Edition, copyright 2015. John M. Stater

SnW Whitebox Essential Adventuring Rules v1, Copyright 2014 Douglas Maxwell.

White Box: Fantastic Medieval Adventure Game, Copyright 2016, Charles Mason

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support,© 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006–2008 Chris Gonnerman.

Masmorras Esquecidas: Livro de Regras (2017); Compilado por Guilherme Taverneiro

OPEN GAME CONTENT

Todas as regras (incluindo seu respectivo texto explicativo), estatísticas de jogo (como tabelas e fichas de oponentes) contido neste documento são declaradas como "Open Game Content", exceto as porções declaradas como "Product Identity".

The rule contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity.

PRODUCT IDENTITY

Em respeito aos termos da OGL, se faz necessário especificar qual porção desta obra é considerada Product Identity .

O título "Masmorras Esquecidas" é considerado Product Identity, criado por Guilherme Taverneiro e exclusivo do Blog Nereus RPG.

LICENCIAMENTO DAS ILUSTRAÇÕES

As ilustrações contidas nesta obra são de Domínio Público ou disponibilizadas sob alguns termos, explicitados abaixo:

1. Sine Nomine Publishing Art Packs

The art contained in this art pack has been placed in the public domain. I have purchased full rights to each piece from the original artists and with their knowledge and blessing release these rights into the public domain, for you to use as you see fit in personal or commercial endeavors. Out of courtesy, however, I'd ask that you credit the artists if you use these images, and leave the artist's names in the filenames if you bundle them into other packages. You may also wish to leave this file in with them, just so that any future recipient has some specific details about how these files came to be released into the public domain.

Kevin Crawford

Sine Nomine Publishing

March 23, 2014

SILENT LEGIONS ART PACK

http://www.drivethrurpg.com/product/146840/Silent-Legions-Art-Pack

GODBOUND ART PACK

http://www.drivethrurpg.com/product/186927/Godbound-Art-Pack

THE HOUSE OF BONE AND AMBER ART PACK

http://www.drivethrurpg.com/product/113884/The-House-of-Bone-and-Amber-Art-Pack

SPEARS OF THE DAWN ART PACK

http://www.drivethrurpg.com/product/110838/Spears-of-the-Dawn-Art-Pack

2. Dyson Logos

Cartography by Dyson Logos (https://rpgcharacters.wordpress.com) is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

MASMORRAS ESQUECIDAS

Ficha de Personagem

Nome do Personagem | **Campanha/Cenário**

Classe | **Nível** | **Alinhamento**

Modificadores:

Força _____

Destreza _____

Constituição _____

Inteligência _____

Sabedoria _____

Carisma _____

Classe de Armadura | **Dado de Vida** | **Pontos de Vida** | **Jogadas de Proteção**

Habilidades Especiais de Classe

Idiomas

Pontos de Experiência (XPs)

Equipamentos

Dinheiro e Tesouros